
#239 Türk
n oyun dergisi
Aralık 2016 - 8,90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134
LEVEL
WATCH DOGS 2



HACK'N RUN

Konuştuk, bekledik, videolarını izledik ve sonunda Watch Dogs 2'ye kavuştuk. Bu sırada suratımıza Dishonored 2 ve Call of Duty: Infinite Warfare da çarptı, onları da buyur ettik evimize. Tüm bu oyunları da hevesle beklediğim için hepsini inceleme görevi bana düştü fakat pişman değilim...

Bahsettiğim üç oyunla ilgili görüşlerim ilerleyen sayfalarda yer alıyor fakat bilmelisiniz ki ayın oyunu Watch Dogs 2 oldu. Ubisoft AC oyunlarındaki o garip bağımlılık yaratan formülü gene uygulamış...

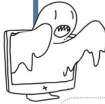
Bunun yanında dergide 2017 yılının en çok beklenen oyunlarını derlediğimiz bir dosya konusu da bulunuyor. Yalnız fark ettik ki totem yapıp beklediğimiz devasa bir oyun listede yok. Kısmet...

Ve elbette PS4 Pro... PS4'ün bir üst versiyonu olarak nitelendirebileceğimiz PS4 Pro Türkiye'ye ayak bastı ve 4K TV sahibi herkesin dikkatini çekti. İleride daha da fazla oyunun PS4 Pro'nun gücünden yararlanacağını düşününce de PS4 Pro'nun iyi bir tercih olacağı ortaya çıkıyor. Daha fazla bilgi için Kürşat'ın PS4 Pro incelemesini Donanım bölümünde okuyabilirsiniz.

Bu arada Şubat ayında bildiğiniz veya şu an öğreneceğiniz üzere LEVEL, 20. yaşına basıyor. Evet, belki de sizden daha yaşlı bir dergi LEVEL ama genç ruhunu da işinin ehli yazarları sayesinde koruyor. Elbette LEVEL'ın 20. doğum günü sayısı özel olacak ve çalışmalarımıza başladık bile.

Herkese iyi oyunlar, 2017'de görüşmek üzere!

Not: Bu arada KarıKoca Gaming'i tam kadro dergiye dahil etmiş bulunuyoruz. Ceyda "CepEjderi" Doğan Karaş'tan sonra İlker Karaş da artık LEVEL'da. Tekrar hoş geldi, esenlikler getirdi.



Tuna Şentuna
editor@level.com.tr

Promo Kodu

Mynet Oyun indirim kodu kullanım rehberi 16. sayfadadır.



LEVEL

Bu ay vizyona girecek olan Star Wars: Rogue One'dan (Episode Üç buçuk) beklentileriniz neler?





Tuna Şentuna

Büyük bir beklentim olmamakla birlikte, belki de amaç bu defa bir "hit" üretmek olmadığından, daha rahat ve orijinal bir senaryo görebiliriz. The Force Awakens beni pek mutlu etmemişti zira...



Emre Öztınaz

Tüm hayatım boyunca bu filmi bekledim, 1977 yılında ilk Star Wars'u sinemada izlediğimde bile hayalimde hep bu film vardı. Sanırım ağlayacağım, smf. Ben kalp Star Wars. (Benim adıma Kürşat yazmış bu cevabı. Star Wars'u sevmeyi çok istedim hatta çok da denedim ama olmadı, olamadı... Nokta.)



Kürşat Zaman

Açık konuşayım, ben bu episode'lar arasını doldurarak hikâyeyi genişletme olayına bayılıyorum. KOTOR'dan beri bu durum böyle. Bunda da şahane vakit geçireceğimi hissediyorum.



Cem Şancı

Yeni filmin biraz daha "yetişkin" bir içeriğe sahip olmasını bekliyorum. Yetişkin derken, yanlış anlaşılmasın. Star Wars filmleri, başından beri hep biraz ergen izleyicilere hitap etmeyi hedeflemiş yapımlardı. Ancak Star Wars'ın büyük fanatik kitlesi zaman içinde büyüdü ve artık 40'lı yaşlarını yaşıyorlar. Bu yılki ara öykünün, eski fanatiklere hitap eden, daha hardcore, daha sert, daha savaş odaklı bir yetişkin öyküsü olmasını bekliyorum.



Ertuğrul Süngü

Beklentim hiç de az değil. Hatta yedinci filmden sonra, ilk üçlemeyi severler için bomba bir film geliyor gibi hissediyorum. Yine de Dünya'nın farklı noktalarından bir araya toplanan oyuncular karması nasıl bir atmosfer yaratacak merakla bekliyorum. Kötü bir B-Movie de olabilir, muazzam bir Star Wars filmi de...



Ertekin Bayındır

Mevzu yeni bir Star Wars olunca, beklenti de yüksek oluyor. Bu sıralar ne çok izlenesi film geldi ya! Hangisine gideceğimi şaşırdım resmen. Gerçi enteresan bir şekilde hepsine de yetiştim, kendimi mi aşıyorum ne?

LEVEL
#239 Aralık 2016

YAYINCI
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI
Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ
Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR
Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU
Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@gmail.com

GÖRSEL YÖNETMEN
Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR
Ahmet Rıdvan Potur
Ceyda Doğan Karaş
Ege Tülek
Ercan Uğurlu
Erman Utku Erciyas
Ertekin Bayındır
Ertuğrul Süngü
Fırat Akyıldız
İlker Karaş
Merve Çay
Olca Karasoy
Rafet Kaan Moral
Recep Baltaş
Selçuk İslamoğlu
Simay Ersözlü
Tolga Yüksel

MARKA MÜDÜRÜ
Seren Urun surun@doganburda.com

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39
Web: www.level.com.tr

YÖNETİM
Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel
Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı
Satış Direktörü: Orhan Taşkın
Finans Direktörü: Didem Kurucu
Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

Kurumsal İletişim Müdürü
Seren Urun

REKLAM
Grup Başkanı: Viki Habif
Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri
Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com
Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com
Ebru Elçi, eelci@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93
Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu
Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), **Faks:** 0 212 336 53 90

REZERVASYON
Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59
Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93
Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73
Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336- 53 91

Yönetim Yeri: Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-24, 34387, Şişli, İstanbul
Tel: 0 212 410 31 77, **Faks:** 0 212 410 33 57
Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Ambalaj San. A.Ş.
Dudullu Org. San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL
Tel: 444 44 03 **Faks:** 0 216 365 99 08
www.bilnet.net.tr
Dağıtım: Yaysat A.Ş. Tel: 0 212 622 22 22
Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık
FIPP üyesidir.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com
DB Abone Hizmetleri Hattı:
Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com - www.doganburda.com

Pazar hariç her gün saat 09.00 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.

EFSANE OYUNUN İLK KİTABI ARTIK TÜRKÇEDE

THE WITCHER

ANDRZEJ SAPKOWSKI

SON DİLEK

PEGASUS

"MIEVILLE VE NEIL GAIMAN GİBİ SAPKOWSKI DE ESKİYİ ALIP YENİLİYOR... FANTASTİK TÜRDE TAZE BİR AÇILIM."
—*Foundation*

"BU KİTABI GERÇEKTEN, GERÇEKTEN ÇOK BEĞENDİM... SAPKOWSKI'NİN DÜNYASINDAKİ HİÇBİR KARAKTER SİYAH-BEYAZ DEĞİL. GERALT VE CANAVARLAR DÂHİL HERKES GRİNİN BİR TONU."
—*The Deckled Edge*

"DÜNYADAN BIKMIŞLIĞI VE SAYISIZ SAVAŞTA GELİŞTİRİLMİŞ GÜÇLERİ, GERALT'I BÖYLESİNE İLGİNÇ BİR KARAKTER YAPIYOR."
—*Edge*

 twitter.com/pegasusyayinevi  facebook.com/pegasusyayinlari  instagram.com/pegasusyayinlari

PEGASUS
www.pegasusyayinlari.com



LEVEL #239



TAKVİM ARALIK

6 Aralık
Dead Rising 4

1 Aralık
Second Coming (PC, Mac)
Maize (PC)

2 Aralık
Steep (Xbox One, PS4, PC)

6 Aralık
Dead Rising 4 (Xbox One, PC)
The Last Guardian (PS4)
Shadow Tactics: Blades of the Shogun (PC, Mac)
Arizona Sunshine (PC, Vive)

8 Aralık
Yakuza 6 (PS4)

13 Aralık
Dragon Ball Fusions (3DS)
Stifled (PC, Vive)
The Little Acre (PC, Mac)

15 Aralık
Akiba's Beat (PS4)
SaGa: Scarlet Grace (Vita)

16 Aralık
Fastigium (PC, Vive)
Dispatcher: Revoke (PC)
Reconquest (PC)

20 Aralık
Eagle Flight (Vive)

30 Aralık
HVR-01 (PC)
Shadows of Adam (PC)



msi®

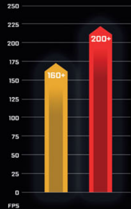
NVIDIA®
GEFORCE®
GTX



SERT OYNA, SESSİZ KAL

MSI GeForce® GTX 1050 / 1050 TI







GAMING X

- GTX 1050
- GTX 1050 TI

1080p Yüksek Detay CS:GO ve League of Legends performansı



Renkli LED Işıklandırma



Rakipsiz Soğutma



Tek Tıklamayla VR İçin Hazır



ÇABLA SORULARA YANIT ARIYOR



Oyun dünyasının merak edilenleri burada!



Meriç "Çabla" Bozkurt

Ne zaman RPG oyunlarını oynamaya ara vermelisiniz?



- Anneniz, babanız veya arkadaşınız sizden bir şey rica ettiğinde istemeden de olsa bakışlarınız karşınızdaki kişinin kafası üzerine kayıp bir ünlem işareti arıyorsa...
- Çantanızı açtığınızda içindeki her şeyin nicelik ve niteliklerine göre düzgün bir şekilde sıralanmış olduğunu görmeyi bekliyorsanız...
- Bir talihsizlik yaşadığınızda veya bir hata yaptığınızda, "Zararı yok, son save'den alırım..." veya bir başarı elde ettiğinizde, "LEVEL atladım" diye düşünüyorsanız...
- Hediyelik eşya dükkanlarında satılan kılıç ve hançerlere bakıp, "Bunların damage'ı kaç acaba?" diye düşünüyorsanız...
- Oyunu rüyalarınızda da oynamaya devam ediyorsanız, RPG oyunlarına bir miktar ara vermekte fayda var.

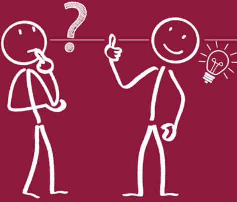
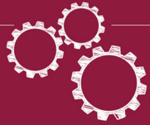


Strateji oyunlarında neden barışçıl bir yöntem izleyemezsiniz?

C: Bu durum en çok eşimin başına gelir... (Kendisi sıkı bir strateji oyunu hastasıdır.) Kısaca, izin vermezler arkadaşım. Açarsınız haritayı, dersiniz ki bu sefer etliye sütlüye karışmayacağım, teknoloji ve bilimde ilerleyeceğim. Bir süre kimse sizi ellemez ama ondan sonra bir federasyona girersiniz veya farkında olmadan birinin tavuğuna kışt dersiniz, hooop nükleer savaş! Çünkü siz her ne kadar barış yanlısı olsanız da illa ki menfaatleri sizinkilerle çatışan bir komşunuz olacaktır. Strateji oyunlarında tabii ki de barışçıl oynayabileceğiniz senaryolar da mevcuttur. Ama ana görevi izlerken barışçıl kalmak neredeyse imkansızdır. Adı üstünde strateji, taktik, çekişme... ve tabii ki savaş. Her ne kadar bir haritanın üzerinde renkli alanlardan oluşan "komşucuklar" iseniz de mutlaka sağdan soldan bir yerden bir komşu bir rahatsızlık çıkarır. Sebepleri değişik olsa da bu rahatsızlıklar hep savaşla sonuçlanır. Sonra da kendinizi asker üretip, ekonomi, refah ve bilimi bir tarafa bırakıp kırmızı kuvvetleri haritada takip ederken bulursunuz. Zor zanaat canım bu stratejiler...





Bir oyuna başlarken hangi zorluk seviyesini seçersiniz? Easy mi, hard mı?



C: Bu soru belki de biraz hayata bakış açısıyla da alakalı. Mesela ben çoğunlukla en kolay seviyeyi seçerim. Çünkü ben bunun başına eğlenmek için oturuyorum, kendimi zorlayarak sinir krizleri geçirmek benim eğlence anlayışım içine girmiyor. Genel olarak bir oyunda herhangi bir stratejiyi denerken veya bir bulmaca çözmeye çalışırken 4. veya 5. denemede hala geçemiyorsam canım sıkılmaya başlar. Kimi oyuncu ise doğrudan hard seviyesinden açar. Çünkü bu tür oyunculara göre kendilerini sınamak, sınırlarını zorlamak, bir bölümü 100 kere geçemedikten sonra 101. denemede geçmek daha da eğlencelidir. Bazı kolay seviye sevenler için hayatın kendisi zaten yeterince zor geliyor olabilir ve eğlenmek istedikleri bir şeyin başına oturduklarında aynı zorluğu yaşamak istemeyebilirler. Zor seviyeden başlayanlar ise gerçek hayatta da zorluklarla mücadele etmeyi seven, önlerine gelen herhangi bir şeyi olduğu gibi kabul etmeyen insanlar olabilirler. Kısacası zevkler ve renkler meselesi bu da...

Oyunlarda saçma bulduğunuz ne gibi şeyler var?



C: Şimdi bir film izlerken bazen eşim bana sorar: "O adam nasıl oldu da oraya geldi?" ya da, "O adam o kadar darbeyi alınca ölmedi mi şimdi?" Ben de hep aynı cevabı veririm: "Yönetmen öyle istemiş, ondan." Bunun gibi, aslında normal hayatta mantıksız görünen ama oyunlarda kabul etmek durumunda kaldığımız pek çok saçma şey var. Mesela "health potion" olayını anlamıyorum ben arkadaş; kırmızı bir içecek nasıl olur da içtiğiniz anda yaralarınızı iyileştirir? Teknoloji ve büyü o kadar ileriyse neden uçan makineler içerisinde dolaşmıyoruz da yayan ejderha kovalıyoruz? Ya da karakterlerin üzerlerinde taşıdıkları zırh ve silahlar yeri gelir öyle bir seviyeye ulaşır ki karakterinizi göremez hale gelirsiniz. Özene bezene yarattığınız karakter artık bir demir yığınının içerisindedir. Artık şöyle dersiniz: "O malzemeler çok özel bir maddeden yapılmış da ondan hafifmiş; karakter de o koca kılıcı cılız kollarıyla o yüzden kaldırabiliyormuş." Ya da oyunun senaryosu gereği insanlık yıldızlar arası yolculuk yapmaya başlamış, teknoloji öyle ilerlemiştir ki uzayda seyahat eden kocaman şehirler kurmuşlardır. Fakat gel görelim elinizdeki süper teknolojik silah fazla ateş ettiğinizde ısınma sorunu yaşar. (Bkz. Mass Effect) Eh, hani çok teknolojiktik biz yıldızlar arası yolculuk filan, ısınma ne arkadaş? Güzel bir bayan karakter seçip oyuna girersiniz, aa o ne, karakterin ayağında topuklu çizme! Siz hiç topuklu ayakkabıyla koşmayı denediniz mi?! Ver şöyle sağlam bir bot kızın ayağına, rahat etsin dağda taşta!

Mavra Board

Bu ay oyundan kafamızı kaldıramadık ve o yüzden bu kısmı da derginin yapay zekasına devrediyoruz. Şimdi o konuşacak. Buyur yapay zeka...
– Bana yapay deme, ağzını burnunu kırarım!
Yapay zekamız biraz sinirli gibi, onu kenara alalım.
– Beni kenara alma, senin kalbini kırarım!
Evet, yapay zekamız belli ki kırgın bir arkadaş. Kırıyor ya hani, oradan kırgın... Hahaha. Evet... Çok oyun oynadık, sonunda bu hale geldik. Esprilerin kalitesi bu seviyede. O yüzden iyisi mi siz şey yapın, biz de öyle diğer şeyi halledelim. Evet. İyi günler.

Bunları bir kenara bırakalım

– Paylaşımlarda, yorumlarda, "ÇILDIRIYORUM ASSKASSKAŞ" gibi tepkiler ve başlıklar bizi bir yere götürmez. Gerçek hayatta da her tepkiniz çıldırıyorum şeklindeyse devam edin ama bunun olduğunu sanmıyoruz.
– Bir olayın sonuna, "Ben şok!" ekini koymaktan vazgeçelim. Sözlü ve yazılı ortamlarda bu saçma kullanımın insanlar üzerinde negatif etkisi olduğu Mavra Board yönetimi tarafından kanıtlanmıştır.
– Yemin ederim "Ablan star bebeğim" diyen bir kişi daha olursa ona uçan tekme yollayacağım!



Wow!
Emre dünyadaki talihli 1500 kişiden biri oldu ve şahane bir Blizzard hediyesine kavuştu: Bir anahtarlık. (Şaka.) Streets of Warcraft adında enteresan bir artbook geldi Emre'ye. Bununla tam olarak ne yapacağını bilemiyoruz ama onun sevdiği kesin.

Bir cümleyle, üç oyun

Dishonored 2: "Hey, kim var orada?!"
Call of Duty: Infinite Warfare: Hep bir uzay oyunu yapmak istedik...
Watch Dogs 2: Yoyo ile San Francisco nasıl kurtarılır.



Yeni cihaz
Ofise PS4 Pro gelmesiyle birlikte herkes başına üşüştü, herkes bir tur fotoğraf çektirdi. Burada da Emre'nin gururla nasıl poz verdiğini görebilirsiniz.

Fanboy nedir?

Bu arkadaşlar bazı şeyleri adeta kendileri üretmişcesine sahiplenen kişilerdir. Sahiplenilen konu bir tırnak makası da olabilir, bir oyun da, bir kavram da. Ne var ki günümüzde fanboy kavramı genellikle konsollar, Apple ürünleri ve oyunlar üzerinde yoğunlaşmaktadır.
Bir fanboy, takıntılı olduğu o konuyla ilgili amansızca bir tutku taşır ve eleştirenlerin yüzüne tükürür, sonra da tekme atar.
Bir fanboy gördüğünüzde yapmanız gereken tek bir şey vardır: Yere yatıp taş taklidi yapmak. Bunu yaptığınızda fanboy sizi görmeyecek ve yoluna devam edecektir.
Fanboy olmak her ne kadar zararlı gibi gözükse de büyük firmaların da geçim kaynağıdır. O yüzden büyük firmalar fanboyları yepyeni ürünlerle büyüleyip onları ebedi birer minion haline getirir.
Fanboy olunmaz, fanboy doğulur!

okumak veya okumamak

Dünyada ve özellikle ülkemizde okuma yazma oranı, her zamanki gibi düşüş göstermekte. Bu bağlamda basılı yayınlara da ilgi azalmakta. "Abi her şey internette var yae" diyenlere ve kafasını YouTube'dan kaldıramayanlara bir şey söyleyeceğim, bir dakika.
O zaman kitapların hepsi de kalksın, nasıl olsa filmler var, diziler var. O zaman dergiler kalksın, nasıl olsa webcam'i olan, berbat Türkçesi olsa bile yazan herkes internette içerik üretebiliyor. O zaman e-posta'lar gitsin, yazılı ödevler uçsun, şiirler bertaraf edilsin, roman yazanın eli kesilsin. Nasıl olsa herkes, bilsin bilmesin, muhteşem bir özgüvenle kendini bir şekilde ifade ediyor.
Kaliteli yazılar, iyi romanlar, iyi içerik üreten dergiler sizin ruhunuza dokunur, ruhunuzu geliştirir; geri kalanlar sadece üç günlük eğlencedir, bilginize arz ederiz.



Bir tarlam olsun, yeter
Kürşat Farming Simulator 17 oynamaktan bir tarım işçisine dönüştü. Haliyle ona verilecek en iyi hediye de buydu. (Hepsini masaya dizip oynadığından şüpheleniyoruz.)

Blizzcon 2016

Hayal kırıklığı ve heyecan bir arada...

Beklentilerin en yüksek olduğu firmalardan biri şüphesiz ki Blizzard. Takip edenler bilirler ki Blizzard eğer bir oyunundan memnun değilse, o oyunu iptal etmekten asla çekinmez. Hal böyle olunca her yıl geleneksel olarak gerçekleşen etkinlik olan Blizzcon'dan da beklenti oldukça yüksekti. Üstelik bu yıl Blizzard'ın kuruluşunun 25. yılını kutluyor olması beklentileri katbekat artırdı. 4-5 Kasım tarihlerinde gerçekleşen ve festival tadında geçen bu dev etkinliğe gelin yakından bakalım...

20. yılında Diablo

Starcraft II üçlemesinin sonuna gelinmiş, Overwatch geçtiğimiz Mayıs ayında piyasaya çıkmış ve World of Warcraft: Legion da henüz hayatımıza girmişken, uzun süredir -adam akıllı- bir güncelleme almayan ve bu yıl 20. yılını kutlayan Diablo'dan büyük sürprizler beklemek kadar doğal bir şey olamazdı herhalde. Herkesin de ortak görüşü bu yıl bir eklenti paketi duyurulacağı ya da Diablo IV'ün tanıtılacağı yönündeydi. Etkinliğin en büyük hayal kırıklığı işte tam da bu noktada yaşandı...



Diablo II'den tanıdığımız Necromancer sınıfı ve önümüzdeki dönemde eklenecek iki yeni bölge dışında hiçbir şey tanıtılmadı. Üstelik Necromancer sınıfını açmak için bir de üzerine para ödemek zorunda kalacağımızı duyunca şoke oldum. Haklarını yememek lazım ki ilk Diablo'yu Diablo III motorunda ama piksel piksel ve 8 yönlü hareket edebilen karakterlerimizle oynayacak olmak oldukça güzel (!) olacak... "The Anniversary Dungeon" ismiyle eklenecek olan bu zindansa her yıl sadece Ocak aylarında aktif olacak. Şimdi buradan yapımcılara sormak istiyorum. Necromancer'ın ekleneceği bir eklenti paketi ve en azından yeni bir "Act" yapmak çok mu zordu? Vaktinizi retro Diablo gibi şeylere niye harcıyorsunuz güzel kardeşlerim benim?

İçerik bombardımanı!

Diablo'nun aksine World of Warcaft'ta oldukça hareketli aylar geçiriyoruz. Oyunu oldukça güncel tutmak istediklerini defalarca dile getiren yapımcılar sözlerine sadık kalarak ve Legion henüz çıkmışken ilk içerik yaması olan 7.1'i yayınladılar. Bu yama ile birlikte Karazhan'a geri döndük. Mini raid tadındaki bu zindana ek olarak Trial of Valor adında yeni bir raid'e de başladık. İlk defa bu denli hızlı hareket eden Blizzard, Blizzcon'da karakter dengelemelerine ev sahipliği yapacak olan 7.1.5 yamasını ve arkasından da daha büyük çaplı bir yama olan 7.2'yi tanıttı. 7.2 yaması "The Tomb of Sargeras" ile



Broken Shore'a geri döneceğiz. Biz savaşı Legion istilasının kalbi olan Broken Shore'a taşımaya çalışırken, düşmanlarımız da tüm hızıyla Broken Isle'a saldırıya geçecekler. Saldırılar bölge bölge gerçekleşecek ve saldırı altındaki bölgede hava kararacak, havada da Legion'a ait savaş gemileri yer alacak. Ayrıca normalde bu bölgede yer alan ve World Quest ismi verilen görevler de pasif konuma geçerek yerlerini Legion'ı o bölgeden uzaklaştırmamızı sağlayacak olan yeni görevlere bırakacaklar. Bu görevleri yaparken işimizi kolaylaştıracak şeylerden biri de uçan bineklerin 7.2 ile birlikte yeniden oyuna ekleniyor olması! Herkesi oldukça sevindirecek bu habere ek olarak, her sınıfa özel uçan binekler de bizleri bekliyor olacak. Durun daha bitmedi! 7.2 bunlarla sınırlı kalmayarak Cathedral of Eternal Night isimli ve dört boss'tan oluşan yeni bir beş kişilik zindana da ev sahipliği yapacak. 7.1 ile eklenen Karazhan'ın aksine bu defa yeni zindan Normal, Heroic, Mythic ve Mythic+ zorluk seviyelerine sahip olacak. Evet, hala bitmedi! PvP Brawl ismi verilen yeni bir PvP modu da WoW'a ekleniyor. Diğer Blizzard oyunlarında yer alan Brawl'lara benzer şekilde işleyecek olan bu mod, haftalık olarak değişkenlik gösterecek. Örneğin; Arathi Basin'in kış versiyonu oyuna eklenecek ve görüşümüz oldukça düşecek ve bu yüzden etrafımızda olan biteni bile zor göreceğiz! Diğer bir örnek ise 15'e 15 Arena! Oluşacak kaos'u düşünmek bile oldukça eğlenceli görünüyor! 7.2 sonrasında ise 7.2.5 ve 7.3 yamalarının detaylarını yayınlayacaklarını söyleyen yapımcılar, ilerisini için de ipucu vermeyi unutmadılar. 7.2'den sonra Argus'a gidiyoruz, hazırlanın!

Fırtına Güncesi!

WoW'dan sonra beni en çok heyecanlandıran panel kuşkusuz Heroes of the Storm oldu. Ancak burada yer işgal etmek yerine sizi tüm detayların yer aldığı Heroes of the Storm sayfalarımız olan Fırtına Güncesi'ne yönlendirmek istiyorum. Tuna'nın konuyu benden daha iyi anlatacağı kesin(!)

Necromancer'ın ekleneceği bir eklenti paketi ve en azından yeni bir "Act" yapmak çok mu zordu? Vaktinizi retro Diablo gibi şeylere niye harcıyorsunuz güzel kardeşlerim benim?


Varian Wrynn sahnede!

Ve diğerleri...

Overwatch oldukça değişik bir kahramana merhaba demek üzere. Hacklemek konusunda oldukça yetenekli olan Sombra... Görünmez olabilen, önceden açtığı bir cihaz ile sonradan bu noktaya geri dönebilen bu kahramanın en büyük yeteneği elbette rakipleri hackleyerek yeteneklerini kullanılamaz hale getirmesi. Sağlık paketlerini de hackleyerek işlemez duruma getireceğini ayrıca belirtelim. Şundan eminim ki değişik bir deneyim bizi bekliyor. Yeni kahramanın yanı sıra duyurulan yeniliklerden biri de Overwatch League. Blizzard, Overwatch'un ranking sistemini geliştirmek ve dünya çapında bir etkinliğe dönüştürmek istiyor gibi görünüyor. Konuyu şöyle açalım; her büyük şehri temsil eden bir Overwatch takımı bulunacak. Bu şehirler bulundukları konuma göre Asya, Avrupa, Amerika gibi bölgelerde yapılacak olan şampiyonalara katılacaklar. Bölgelerden çıkan şampiyonlara göre de dünya çapınca turnuvalar düzenlenecek.
Overwatch'ta halihazırda yer alan normal sezonların sonunda, o şehirde yer alan en büyük oyuncuları görülebilecek. Böylece o şehrin en iyi oyuncuları bir araya getirilerek bir takım oluşturulabilecek. Blizzard'ın tanıtım videosuna göre de her takım ve oyuncuyla da sözleşmeler yapılacağını yönünde. Sitede yer alacak takvime göre hangi maçın saat kaçta yer alacağı buradan duyurulacak. Anlaşılan o ki -yine tanıtım videosuna göre- tıpkı basketbol, futbol gibi bir düzen oturtulmak isteniyor. Blizzard bu istediğinde ne kadar başarılı olabilecek, bunu elbette zaman gösterecek ancak anlatılanlar beni heyecanlandırmadı değil.
Ve geldik Hearthstone'un duyurulan dördüncü eklenti paketi olan Mean Streets of Gadgetzan'a. Gadgetzan'ı suçla ve korkuyla yöneten üç aile yer alıyor. Bu aileler; Grimy Goons ailesi Hunter, Paladin, Warrior, Lotus ailesi Druid, Rogue, Shaman ve son olarak Kabal ailesi ise Mage, Priest, Warlock olarak sınıflara ayrılmış durumdalar ve oynanan sınıfa göre "Discover" kartlar sunuyorlar. Bu da demek oluyor ki Warlock oynarken Mage kartı ya da Paladin oynarken Hunter kartı çekilebilecek. Bu sayede farklı kombolar görmek mümkün olacak ve bunun da oyuna yeni bir heyecan katacağı ortada.
Son olarak StarCraft II'ye değinmek istiyorum. StarCraft II üçüncü ve son Nova görev paketine kavuşuyor. Hatta siz bu yazıyı okurken çoktan kavuşmuş olacak zira paketin çıkış tarihi 22 Kasım 2016. Çok fazla bir yenilik tanıtılmayan StarCraft II panelinden akıllarda kalansa daha önce Google'da AI araştırmasını üstlenmiş olan DeepMind isimli şirketin Blizzard ile ortaklaşa olarak çalışmaya başladığı oldu. Bu da StarCraft II için yapay zekanın gelişeceği anlamına geliyor. Bana göre biraz geç kalınmış bir hamle gibi gelse de kim bilir, belki de amaçları StarCraft III için bilgi toplamaktır. :)
Biraz hayal kırıklığı dolu bir Blizzcon olduğunu söyleyebilirim. Özellikle Diablo severler için büyük ayıp olduğu apaçık ortada. Temennimiz seneye daha dolu bir Blizzcon. Herkese bol Blizzard'lı günler dilerim. :) ■ **Emre Öztınaz**





Mynet'in en sevilen oyunlarında %20 indirim!

Türkiye'nin bilişim devlerinden Mynet ve LEVEL bu ay sizlere Mynet Oyun'un en sevilen ÇKO ve Web oyunlarının Mynet Ödeme seçeneklerinde (Mynet üzerinden kredi kartı ve havale) geçerli %20 İndirim Kupon kodu hediye ediyor! Gelin hediye kuponlarını kullanabileceğiniz oyunlara kısaca göz atalım;

Smeet
Mynet'in en sevilen ve en çok oynanan MMO oyunudur Smeet. Arkadaşlık ve sosyal tabanlı bir ikinci yaşam oyunu. Tamamen ücretsiz üyelik ve oyun keyfini sunmaktadır. Web üzerinden oynanan oyunda farklı üyelik sistemlerini kullanarak (Mynet direkt üyelik, Facebook, Google+ ve diğerleri) hemen üye olarak avatarınızı oluşturabilirsiniz.

DrakenSang Online
Bigpoint'in sevilen oyunlarından olan DrakenSang Online mynet ayrıcalığı ile oynama keyfini sunmakta. MMOHNS/RPG (Hack and Slash – Role Playing Game) severlerin yıllardır oynadığı bu oyunda sınıfını seçip hemen amansızlarla savaşa katılabilirsin.

Dark Orbit
Web tabanlı Uzay – Aksiyon oyunu olan Dark Orbit Bigpoint tarafından üretilmiş ve Mynet üzerinden yayınlanmaktadır. Dünya, Venüs ve Mars olarak tarafından birini seç ve galaksinin hakimiyetini sen kur!

Farmerama
Arkadaşlarınla beraber oynayabileceğin en heyecanlı çiftçilik oyunu. Bigpoint Games'in geliştiriciliği ve yine Mynet'in yayıncılığıyla sizleri bekliyor.

Desert Operations
Web tabanlı savaş oyunu olan Desert Operations savaş/strateji oyunları içerisinde Türkiye'de En Çok oynanan RTS oyunlarından biridir. Yüzlerce farklı saldırı sistemi, binlerce online oyuncu ile birliklerinizi en üst seviyeye getirmeye ne dersiniz?

War2 – Red Alert
Türkiye'nin En Yeni Web Tabanlı Strateji oyunu War2 – Red Alert. 3 Taraftan birini seçip, Dünya'nın yönetimini almak, arkadaşlarınızla birleşip kendi tarafınızı güçlendirebileceğiniz harika bir oyun.

ÇKO Oyunları
Türkiye'nin ilk ve en çok oynanan Okey, 101, Çanak Okey, Tavla, Batak, King, Türk Poker gibi oyunların bulunduğu sayfadır. Binlerce kişinin bulunduğu oyun odaları ve milyonların toplandığı bir masa başı oyun dünyası sizleri bekliyor. ■

Kod Kullanım Rehberi

Sadece MMO oyunlarımızda; yukarıdaki oyunlarda satın alma isteklerinde Mynet Oyun seçeneğini seçtiğinizden emin olunuz. Açılan Mynet'e ait satın alma ekranında sağdaki yere dergide verilen kodu girip indirimden yararlanabilirsiniz.

E-Arşiv Bilgileri
Adres Bilgileri
mynet market
Tahsilat Yöntemi
Kredi Kartı Ödemesi
Kart Üzerindeki İsim
Kredi Kartı Numarası
Son Kullanma Tarihi
Güvenlik Numarası (CVV)
Kredi kartınızdan 50,00 TL çekilecek.
Havale
İndirim Kodları
İndirim Kupon numaranızı giriniz
UYGULA
Ürün Bilgileri

Ürün Adı	Adet	Toplam
Smeet 1400 Coin	1	50,00 TL
	Ara Toplam	50,00 TL
	Genel Toplam	50,00 TL

Cayma Hakkı
Tüketici, siparişi onaylaması halinde yukarıda belirtilen ürün bedelini ödemekle yükümlü olacaktır.
CAYMA HAKKI
Tüketici, kendisinin veya kendisi tarafından belirlenen üçüncü kişinin malı teslim aldığı günden itibaren (14) on dört gün içinde, herhangi bir gerekçe göstermeksizin ve cezai şart ödemeksizin sözleşmeden cayma hakkına sahiptir. Tüketici, sözleşmenin kurulmasından malın teslimine
Ön bilgilendirme formunu ve mesafeli satış sözleşmesini okuduğumu ve anladığımı teyid ediyorum (Siparişiniz tamamlandığında sözleşmeler e-posta adresinize gönderilecek)
Lütfen ödeme bilgilerinizin doğruluğunu kontrol ettikten sonra "Satın Al" butonuna basarak onaylayın
SATIN AL

Kodların son kullanma tarihi 31 Ocak 2017 olup, her kod sadece tek bir alışveriş için geçerlidir. Kodların kullanımında çıkacak sorunlarda Mynet Müşteri Hizmetlerimizden (**0212 328 15 15**) ve **gorus.oneri@mynet.com** adreslerini kullanarak talebinizi belirtebilirsiniz.



Hep aynı gamepad mi?

Sony iki yeni cihazı oyunculara sunmaya hazırlanıyor

Her ne kadar PS4'ün DualShock 4 gamepad'i gayet iyi iş görse ve PS4 Pro ile yenilenmiş olsa da, Sony daha gelişmiş ve daha işlevsel gamepad'lerin de tercih edileceğini düşünüyor. Bu bağlamda da iki tane farklı firmayla anlaştı ve iki firma da birer tane gamepad hazırlığında. Razer ve Nacon'un üretmekte olduğu bu yeni gamepad'ler daha çok e-spor oyuncularına hitap ediyor. Yani haftada birkaç kez PS4'ünüzü açıyorsanız, bu gamepad'lere bulaşmaya değmez zira açıklanana göre Razer'ın Raiju modeli 150 Sterlin gibi bir rakamdan satışa sunulacak. (Bu da Türkiye'de en iyi ihtimalle 700 TL'ye bulmanız demek.)
Raiju modelinde ekstradan iki tane omuz tuşu ve iki tane de, gamepad'in arkasında yer alan tetik tuşu bulunuyor. Ön tarafta özel bir kontrol paneli de yer alan Raiju'ya iki farklı kişisel profil de yükleyebiliyorsunuz. Nacon'un Revolution Pro modelindeyse dört tane ekstra tuş, daha hassas analog kollar, dört farklı kişisel profil ve Xbox One Elite gamepad'indeki gibi bir yön tuşu takımı bulunmakta. Ayrıca gamepad'in ağırlığını değiştirebilmek için bir hazne de eklenmiş. Gördüğünüz üzere daha fazla tuş ve daha iyi hassasiyet getiren bu gamepad'leri sıradan bir oyuncunun almasına pek gerek yok. Yine de "daha iyisi!" diyorsanız, Aralık ayının ortasından itibaren bu gamepad'leri internetten takibe alabilirsiniz. ■

Battlefield'ın ardından...

Project Wight, bize Vikinglerin karanlık yüzünü gösterecek

Sizi Battlefield'ın baş tasarımcısı David Goldfarb ile tanıştırayım. Üstadımız Battlefield'ın yanında başka işler de yapıyor ve bu da The Outsiders adında, bağımsız bir oyun firmasının başını çekmek. The Outsiders da meğerse bunca zamandır enteresan bir oyun üzerinde çalışıyormuş: Project Wight. Geçmişte ve fantastik bir zaman diliminde geçen oyunumuzda Vikingler başrolde. Vikingler ile de bazı yaratıklar arasında bir husumet var. İnsanlar yaratıklara savaş ilan etmiş durumda ve onları buldukları yerde öldürüyorlar. Bu klişe senaryoyu toparlayan durum ise oyunda bizim yaratıkların tarafında olmamız... Şöyle ki Vikingler ırkımızı neredeyse dünyadan silmiş durumda. Yakaladıkları arkadaşlarımızı da hunharca katlediyorlar. Biz de genç bir yaratık olarak bir maceraya çıkıyor ve Vikinglerden yer yer koşa bucak kaçıyor, yer yer de onlara dünyayı zindan ediyoruz. Kontrol ettiğimiz yaratık oyunun başlarında genç ve ufak olduğu için insanların giremeyeceği yerlere giriyor, duvarlara tırmanıyor ve gizliliği ön plana koyuyor. Daha sonra ise gelişiyoruz ve düşmanlarımızı bağırarak sersemletiyor, açıklarını bulunca da üstlerine atlayıp onları etkisiz hale getirebiliyoruz. Yükseklerden korkmamıza da gerek yok çünkü adeta bir uçan sincap gibi havada süzülebiliyoruz...
Açıkçası oyun eğlenceli ve enteresan gözüküyor ama senaryonun gerçekten iyi olması lazım ki o yaratık amaçsız kalmasın. Project Wight hakkında daha fazla bilgi edindiğimizde detaylı bir ilk bakış yapacağımızı da bildiririz. ■



SON DAKİKA!

FFXV'e bir ilk gün güncellemesi geliyor ve bu güncellemenin adı da Crown olarak belirlenmiş. Eğer oyunu aldıysanız bu güncelleme ile Kingsglaive'den sahneler, daha fazla yemek reçetesi ve bir takım başka güzellikleri de tecrübe edebileceksiniz.

2017'nin başlarında PS4 için, PS Vita'nın en iyi oyunlarından olan Danganronpa: Trigger Happy Havoc ve Danganronpa 2: Goodbye Despair geliyor. Bunlara ek olarak yaz aylarında da Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls adındaki ara Danganronpa oyunu da PS4'te kendine bir yer bulacak. Meraklılarına duyurulur...

Dishonored 2'deki "New Game Plus" modunu arayanlar, bu moda bu ay içinde kavuşacak. New Game Plus ile tüm güçlerini kazandığınız karakterinizi oyunu baştan oynayabileceksiniz.

Geriye uyumluluk gösteren Xbox 360 oyunlarının kutuları artık Xbox One kutusu olarak güncelleniyor. Akıllıca bir hamle!

Her ne kadar EA Titanfall serisini devam ettirmeyi kafaya koysa da oyunun yapımcısı Respawn Entertainment, bu konuda net konuşmaktan çekiniyor. Herhalde başka bir oyun var akıllarında...

PSVR desteği de sunacak olan Myst'in ruhani takipçisi Obduction, PS4'e geliyor.

Sevgililer gününü evimizde geçirmemize neden olacaktı ne güzel Persona 5... Ne var ki oyuna Japonca ve İngilizce seslendirme desteği eklemek adına, yapımcı firma Atlus oyunu 4 Nisan'a erteledi. Böylece oyunu rahatça oynayıp inceleyebileceğiz!

Bir FFXV haberi daha... Oyun PS4 Pro'da 4K-30fps veya 1080p-60fps desteği sunuyor. TV'nize göre PS4 Pro'nuzun nimetlerinden yararlanabileceksiniz.

Şu vakte kadar neden oyunda yer almadığını anlayamadığımız Akuma, sonunda Street Fighter V'e geliyor. Akuma hakkında daha fazla bilgiyi Aralık ayında gerçekleşecek olan PlayStation Experience etkinliğinde öğreneceğiz.

Bekleyeni çoktu ama Warcraft 1 ve 2'nin herhangi bir şekilde yeniden yapılmayacağını öğrenmiş bulunuyoruz. (Warcraft 4 yapsınlar zaten.)

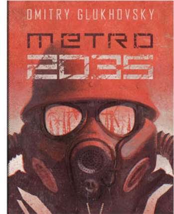
Her ne kadar iyi bir oyun olmasa da Mafia III, 2K Games'in en hızlı satan oyunu olma unvanını yakaladı.

Tekrar yüzeye çıkıyoruz

Gelecek distopyası, **Metro 2035** ile devam ediyor

Metro 2033 ve Metro Last Light'ı eğer oynamadıysanız, derhal bu iki oyunu oynamanızı tavsiye ediyoruz öncelikle. Olmuyorsa kitapları okuyun. Ya da ileri gidin ve hepsini birden yapın! Zaten bunları yaptıktan sonra bu ay içinde kitapçılarda yer alacak olan (Türkçe gelmez herhalde.) Metro 2035'i de gözünüz kapalı alacağınızdan eminiz.

Metro 2033 ve Metro Last Light'ın dağıtımcısı Deep Silver'dan gelen bomba bir haberde ise Metro 2035'in yapım aşamasında olduğunu öğrendik. Metro 2033'ün kahramanı Artyom'un tekrar kontrolünü üstleneceğimiz oyunda son bir çabayla yeryüzüne tekrar çıkmaya çalışacağız. (Yeryüzü nükleer savaş yüzünden yaşanamaz durumda; herkes metro tünellerinde yaşıyor.) Kitapta tüm film ve oyun karakterlerinin buluşacağı söylendiğinden oyunun da iddialı ve büyük bir yapım olacağını düşünmekteyiz. Daha fazla bilgi vermekten kaçınan Deep Silver'ın yegane üzücü açıklaması ise oyunun 2017 yılına yetişmeyeceği. 2019'a sarkmasa bari... ■



Rocket Raccoon'u kimler özledi?

Sizi **Telltale**'ın yeni macera oyununa alalım

En son Batman: The Telltale Series ile boy gösteren Telltale, şimdi de Marvel'ın ünlü isimlerinden Guardians of the Galaxy'yi oyuna döndürmeye hazırlanıyor.

Bildiğiniz üzere Telltale'ın artık markalaşmış bu oyun türü, bol diyaloglu, bol seçimli ve az aksiyonlu birer macera oyunu ve şimdiye kadar hiçbir oyunlarında boş geçmediler. (Bazı oyunların, bazı episode'ları sıkıcı olabiliyordu ama...) Guardians of the Galaxy'de tam olarak ne anlatılacak bilmiyoruz ama oyunun, Nisan 2017 çıkışlı Guardians of the Galaxy Vol.2 ile çakışması muhtemel ve bu da Marvel'ın genişletilmiş evren kurgusuna tam oturuyor. Yani Telltale'ın oyunu hem filmi konu edebilir, hem de filmde görmediklerimizi bize gösterecek yan hikayeler sunabilir. Hangi seçenek olursa olsun Guardians of the Galaxy'nin konu edilmiş olması bile şu an için güzel bir haber.

Oyunun hangi platformlara çıkacağı da açıklanmadı lakin PC, PS4 ve Xbox One banko gibi gözüküyor. Belki bu formüle bir de Nintendo Switch eklenir, kim bilir... ■





Oyunun kalbi bu sene de **GameX** ile atacak!

Türkiye'nin en büyük dijital oyun fuarı olan ve geçtiğimiz yıl rekor seviyede katılıma sahne olan GameX Uluslararası Dijital Eğlence ve Oyun Fuarı, LEVEL'ın medya sponsorluğunda ve 1-4 Aralık 2016 tarihleri arasında, İstanbul Lütfi Kırdar Fuar Merkezi'nde ziyaretçilerini ağırlamaya hazırlanıyor.

Biletleri yakın zamanda satışa çıkan GameX 2016'nın sponsorları arasında yer alan BKM Express sayesinde ziyaretçi biletlerini %50 indirimli olarak almak mümkün. BKM Express'in GameX ziyaretçilerine sunduğu fırsatlar bununla da bitmiyor! Biletino, gamex.com.tr ve gamexnow.com üzerinden satılan biletleri BKM Express sistemi üzerinden satın aldığınızda, birbirinden farklı oyuncu ekipmanları ve Türkiye Şampiyonluk Ligi'nin en önemli ekiplerinden biri olan Dark Passage'ın 2016 TBF Şampiyonluğuna özel olarak üretilen imzalı formalarını da kazanma şansına sahip olacaksınız. Ancak elinizi çabuk tutmanız gerekiyor. Çünkü BKM Express'in %50 indirimli kampanyası sadece sınırlı sayıdaki bilet için geçerli.

GameX 2016'nın katılımcısı olan markalar ve firmalar arasında Microsoft, Fox, Hi-Rez Studios, G2A, NVidia ve MSI gibi önemli markalar yerlerini almış bulunuyor. Katılımcı listesinin tamamına www.gamex.com.tr adresinden ulaşmanız mümkün.

PC ve Konsol Oyunları, eşsiz simülatör deneyimleri, profesyonel e-spor takımları ve oyuncuları, son teknoloji oyuncu ekipmanları, fenomen haline gelmiş Youtuber ve streamerlar, çarpıcı cosplay etkinlikleri, sayısız ödül ve hediye ürünler, seminerler,paneller, atölyeler... Hepsi ve daha fazlası GameX 2016 Uluslararası Dijital Oyun Fuarı'nda olacak.

Ayrıca derginiz LEVEL'ın standını da ziyaret etmeyi ve kaçırdığınız eski sayılar varsa istemeyi unutmayın, tükenmeden. GameX 2016 ziyaretçi biletlerini; www.biletino.com'dan, GameX 2016 Uluslararası Dijital Oyun Fuarı resmi internet sayfası ve GameXNow üzerinden kredi kartı ile veya GameX 2016 fuar alanı bilet gişelerinden nakit ödeme ile satın alabilirsiniz. ■





Oyuncunun Sandığı

Sadece oyunlar yetmez, oyunların yan ürünlerine de göz atmak lazım değil mi? Buyurun bakalım bu ay oyuncunun sandığında neler varmış...

1950 TL

Darth Maul Mythos Exclusive Figür

Tamamı el boyaması olan ve Nameless çizgi-romanını esas alan bu muhteşem figür 46 cm civarında bir büyüklüğe de sahip. Darth Maul evinizde yoksa, bir kişi eksiksiniz demektir... **www.pow.com.tr**



120 TL

Marvel Select Dr. Strange Figür

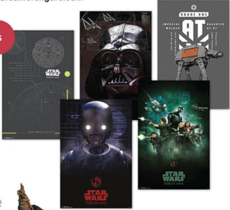
Sanıyoruz ki filmden sonra sağlam Dr. Strange figürleri de zamanla gelecektir ama eğer filmi çok beğendiyseniz, şansınızı bu figürden yana kullanabilirsiniz. **www.zuzu.com**



599 TL

Marvel Variant Play Arts Kai Venom Figür

Bu Play Arts Kai figürlerindeki detay seviyesi çok hoşumuza gidiyor. Venom da bundan nasibini almış ve sağlam bir figür haline gelmiş. **www.dreamersfigure.com**



7$

Star Wars Rogue One Posterleri

Beş tane sağlam Rogue One posterini bir arada bulabileceğiniz bu set ile odanızı gerçek bir Star Wars hayranı gibi dekore edebilirsiniz. **www.thinkgeek.com**



30$

Assassin's Creed III Hoodie

Aşağıdaki internet adresinden satın aldığım ve sorunsuz bir şekilde elime ulaşan bu sweatshirt-ceket karışımı kıyafeti bayağı beğendim. Yalnız normal bedeninizin bir altını sipariş vermenizi tavsiye ederim ki biraz dar bir görüntü olsun. **www.geekhoodies.com**



60$

The Amazing Spider-Man Çanta

İşte kızların kullanması gereken çanta budur! Örümcek-Adam hayranıysanız hele ki bu çanta kaçmaz. **www.thinkgeek.com**



250 TL

Assassin's Creed IV Edward Kenway Master of the Seas Heykeli

AC serisinin en iyi oyunlarından biri olan ACIV: Black Flag'in kahramanı sizin de favori karakterlerinizden biriyse, bu sağlam heykeli odanızda sergilemek isteyebilirsiniz. **www.heroselect.com**



10$

Suicide Squad Daddy's Lil Monster Kupa

Her ne kadar filmi pek iyi olmasa da Suicide Squad'ın Harley Quinn'ini unutmak mümkün değil. Dolayısıyla bu kupa da alınmayı hak ediyor. **www.thinkgeek.com**

Tuna Şentuna



NEO'NUN İZİNDE

Sanal gerçeklik üzerine merak edilenler! - **Ahmet Rıdvan Potur**

Geçtiğimiz ay sizlerle paylaştığımız PlayStation Ürün Müdürü Mustafa Yiğit röportajının ardından, PlayStation VR'ın ülkemizdeki çıkış tarihi üzerine olan spekülasyonlara bir son vermiştik. PlayStation VR'ın ülkemizin de dahil olduğu ikinci faz ülkelerdeki satış tarihi 24 Ocak 2017 olarak açıklandı. Hazır PlayStation VR'ın resmi olarak satışına bu kadar az kalmışken, hep birlikte PlayStation VR'ın çıkış ayında PlayStation Store üzerinden en çok indirilen 10 oyununa göz atalım.

Job Simulator
$29.99 ★★★★☆
Listenin birinci sırasında çıkış yaptığı diğer platformlarda da oldukça beğenilen Job Simulator yer alıyor. İnsanların bütün işlerinin robotlar tarafından yapıldığı ve çalışmak zorunda olmadıkları bir gelecekte geçen oyunda, eskiden çalışmanın ne demek olduğunu öğrenmeye çalışıyoruz. Oldukça başarılı bir mizah anlayışına sahip bu yapımda ofis çalışanı, aşçı ya da mağaza tezgahtarı gibi pek çok mesleği gerçeğinden eğlenceli bir şekilde deneyimleyebiliyoruz. Çalışmanın ne kadar eğlenceli olabileceğini düşünenler için sanal ofiste 3 boyutlu bir fotokopi makinesi olduğunu söylemekte fayda var. Belki bir gün bizler de ofise aldığımız 3 boyutlu fotokopi makinesinden kopyalar alırken, dergiyi sizler için robotlara yazdırırız.

Batman: Arkham VR
$19.99 ★★★★☆
Tanıtım videosunda "O maskeyi taktığında nasıl hissediyorsun?" diyen Joker'ın ardından, birçok kişinin o maskenin ardından Arkham'ı görmek istemesinden daha doğal ne olabilir ki? Batman: Arkham VR'da ünlü bir milyarder olan Bruce Wayne'in ve dünyanın en büyük dedektifi olan Batman'in gözlerinden en yakın müttefiklerimizin hayatlarını tehdit eden komployu ortaya çıkarmaya çalışacağız. Bruce Wayne'i Batman yapan bütün o teknolojik ekipmanları kullanacağımız bu yapımda, karşılaştığımız zorlukları çözmek için onun gibi düşünmemiz de gerekecek. Arkham serisi gönüllerde taht kuran Rocksteady Studios tarafından geliştirilen Arkham VR, PlayStation VR'a özel oyunlar arasında yer alıyor.

Until Dawn: Rush of Blood
$19.99 ★★★★☆
PlayStation 4'ün sevilen korku oyunu Until Dawn'ın yan ürünü olarak tanımlayabileceğimiz Until Dawn: Rush of Blood, aynı geliştirici tarafından geliştirilmiş. Until Dawn ile kıyaslanamayacak kadar farklı bir yapıda olan oyunun arkasında yer alan çarpık zihinler, bu oyunu da en az Until Dawn kadar korkutucu yapmayı başarmış. Binebileceğimiz en rahatsız edici ve korkunç lunapark trenine sahip olan oyunda, birbirinden farklı rotalar ve yedi farklı seviye bulunuyor. Bu çeşitlilik her bir turun bir öncekinden farklı olmasını sağlayacak gibi görünüyor. Her açıdan bize yaklaşmaya çalışan yaratıklarla mücadele etmeli, gerektiği yerlerde çömelerek ya da yana kaçarak saldırılarından korunmalıyız.


Job Simulatoır


Batman: Arkham VR


Until Dawn: Rush of Blood


PlayStation VR Worlds

PlayStation VR Worlds

$39.99 ★★★★☆

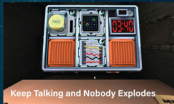
PlayStation VR'a özel olarak geliştirilen ve PlayStation VR'ın kutu içeriğinde demosu bulunan bu yapımda doğrudan Sony tarafından geliştirilmiş 5 farklı oyun bulunuyor. VR Luge ile sokakları kızağımızla fethedebilir, Dangerball ile kafamızı kullanacağımız tehlikeli bir pinpon oynayabilir, Into the Deep ile okyanusların tehlikeli derinliklerine inebilir, The London Heist ile pırlanta soygununun bir parçası olabilir ya da Scavenger Odyssey ile galaksiyi yağmalayabiliriz. PlayStation VR ile ne gibi deneyimlerin bizleri beklediği konusunda büyük ipuçları barındıran bu yapım sanal gerçekliğe adım atmak için doğru tercih olabilir.

Here They Lie

$19.99 ★★★★☆

Santa Monica Studios'un alt stüdyosu Tangentlemen tarafından Playstation VR'a özel olarak geliştirilen Here They Lie, listedeki ikinci korku oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Gri tonlarının yoğun olduğu bir görselliğe sahip oyunda, oldukça boğucu bir atmosfer bulunuyor. Gri bir şehirdeki sonsuz sayıdaki tünel ve merdivenlerden siyaha, bilinmezliğe doğru, giderek daha derine gittiğimiz oyunda, bizden başka hayvan başlı insanlardan oluşan rahatsız edici bir sürü ve sarı elbiseli bir kadın bulunuyor. Oyunun rahatsız edici atmosferini tamamlayan "Ölüm şehrinden yıkıcı raporlar" ya da "Kurbanlar sayılamayacak kadar çok" yazılarının arasında bizi bekleyen gerçeği bulmaya çalışacağız.


Here They Lie


Keep Talking and Nobody Explodes

Keep Talking and Nobody Explodes

$14.99 ★★★★★

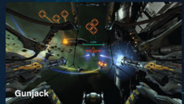
Oldukça değişik bir yapıda olan Keep Talking and Nobody Explodes'da, PlayStation VR'ı kullanan oyuncu sanal bir odada etkisiz hale getirmek zorunda olduğu bir saatli bombayla baş başa kalıyor. Diğer oyuncular bomba uzmanı olarak asıl oyuncuya yardım etmeye çalışıyorlar, ancak bombayı göremediklerinden tek yapabilecekleri konuşmak oluyor! Oyun asıl oyuncunun bombayı tarif etmesi ve diğer oyuncuların da bu tarife uyan bombayı bulup, nasıl etkisiz hale getirebileceğini anlatmasına dayanıyor. Kalabalık bir arkadaş ortamında oldukça eğlenceli olacağını düşündüğümüz oyun, sanal gerçekliğin kalabalık gruplar için de eğlenceli bir zaman vadetmesini sağlıyor.

EVE: Valkyrie

$59.99 ★★★★★

Listede gördüğümüz en pahalı yapım olan EVE: Valkyrie'de EVE evrenin seçkin bir uzay gemisi pilotu olma şansı yakalıyoruz. Yasadışı bir galaktik korsan grubu olan Valkyrie'ye katılarak, bizim olduğunu iddia ettiğimiz şeyleri alabilmek adına silahlara sarılacağız. Geniş uzay gemisi yelpazesi ve özelleştirme seçenekleri ile oldukça dolu bir yapım olan EVE: Valkyrie'de sanal it dalaşlarına girerek hayatta kalmaya çalışacağız.


EVE: Valkyrie


Gunjack

Gunjack

$9.99 ★★★★☆

EVE evreninde geçen bir diğer oyun olan Gunjack, tam anlamıyla Space Invaders'ın sanal gerçeklik haline benziyor. Bilinen uzayın en dış halkasında bir madencilik gemisinde taret operatörü olarak görev alıyoruz. Geminin savunma ekibinin bir parçası olarak uzay korsanlarına, fırsatçılara ya da bizim olanı almaya çalışan herkese karşı gelmeye çalışıyoruz. Dalgalar halinde gelen düşmanları öldürdükçe yeni özellikler kazanabiliyor ve daha zorlu düşmanlarla savaşmak için hazır hale geliyoruz.


Harmonix Music VR

Harmonix Music VR

$14.99 ★★★★☆

Sanal gerçeklikteki en ilginç yapımlardan olan Harmonix Music VR, PlayStation 4'ümüzdeki müziklerimizin tamamıyla uyumlu çalışan sanal bir müzik kütüphanesi diyebiliriz. Bir plajda müziklerimizi dinlerken dinlenebileceğimiz, müziğe duyarlı 3 boyutlu çizimler yapabileceğimiz ya da sanal dostlarımızla dans partisi verebileceğimiz bu yapım kulaklarımızın pasını atmaya geliyor.

Sports Bar VR

$19.99 ★★★☆☆

Sports Bar VR arkadaşlarımızla ya da yapay zekayla biraz vakit geçirmek istediğimizde uğrayacağımız sanal bir mekandan esinlenmiş. 6 oyuncuya kadar destek veren yapımda istekalarımızı kaparak bilardo masasının başına geçebilir, dart oklarımızla hedefi vurmaya çalışabilir, hava hokeyi oynayabilir ya da ilginç dominolar hazırlayabiliriz. ■


Sports Bar VR



Mercek Altında

WRPG vs. JRPG

Popüler kültürdeki hemen her şeyde olduğu gibi, oyunlarda da bir Asya / Batı ayrılığı mevcut. Özellikle konu RPG türü olunca, bu ayrılık iyice göze batmaya başlıyor. Peki, nedir bu WRPG (Western Role-Playing Game) ve JRPG (Japanese Role-Playing Game)? Daha da önemlisi, aralarındaki ciddi farklar nelerdir?



RPG Nedir?

Konuya temelden giriş yapmak ve öncelikle RPG ne demek bunu açıklamak istiyorum. RPG (Role-Playing Game - Rol Yapma Oyunu), kurgusal bir karakteri canlandırdığımız oyunlardır. Ancak bunu yalnızca video oyunu olarak düşünmek büyük bir hata olacaktır. Sadece kağıt kalemle oynanandan tutun da, oyuncuların karakterlerinin kılığına girdiği, LARP'ye kadar pek çok türü mevcuttur. RPG olarak tanımladığımız video oyunları da aslına bakarsanız, tam olarak yönettiğimiz karakterin rolüne bürünmemizi ve onun geleceğine karar vermemizi sağlayan oyunlardır. Bu temel bilgilerden sonra, JRPG ve WRPG'ye geçebiliriz.

WRPG

Aslına bakarsanız WRPG, RPG denince aklımıza gelen türün karşılığıdır. Genellikle karanlık bir evrenin ev sahipliği yaptığı yapımlarda, karakter konusunda oyuncuya ciddi özgürlükler verilir. Karakterin fiziksel özellikleri, cinsiyeti, yaşı, yetenekleri gibi pek çok konuda karar oyuncudadır. Bunun yanında, hikaye bir doğru üzerinde ilerlemekten ziyade, kontrol daha çok oyuncuya bırakılmıştır. Ana hikayeden sapıp, bol bol yan görev yapma şansınız da bulunmaktadır. Eşya ve karakter gelişimi konusunda da yine ipler oyuncunun elindedir. Hangi eşyayı kullanacağınıza oyun tarzınız karar verir. Bir sonraki bulacağınız zırhın size uygun olup olmayacağını asla bilemezsiniz. Karakteriniz de seviye atladıkça kazandığınız puanları, oyun tarzınıza göre dağıtmanız gerekmektedir. Kısacası, WRPG daha özgürdür. Hemen her şey sizin elinizdedir. Ne var ki, hikaye ve karakter bağları konusunda sorun yaşayabilirsiniz.



JRPG

JRPG, Japonya çıkışlı olduğu için, bol bol Japon ve Asya kültürü öğesi barındırmaktadır. Bunun başında da, anime tarzı grafikler gelmektedir. Genellikle renkli evrenleriyle gördüğünüz anda ayırt edebileceğiniz JRPG'ler, genellikle hikayeyi baştan yazmanızı istemek yerine; önceden belirlenmiş bir hikayeyi oynamanızı isterler. Ancak, bu konuda kendinizi bir koridorda ilerliyormuş gibi hissetmenize de izin vermezler. Genelliklle hikaye o kadar detaylıdır ve karakterinizle o kadar çok bağ kurarsınız ki, o hikaye bir anda sizin hikayeniz oluverir. Karakterinizin hikayeye ve çevreye uyumunun artması adına, özellikleri önceden belirlenmiştir. Bu sebeple sizden oynadığınız karakteriniz hakkında bilgi edinmeniz beklenir. Böylelikle karakterinizle aranızdaki bağ gittikçe artacaktır.



Temel Farklar

Genel WRPG-JRPG bilgisinin ardından, biraz da farklardan açıklamalı olarak bahsedelim. İki tür arasındaki bana sorarsanız görsel tasarımlar dışında en büyük fark, hikayeleri ve hikayeleri işleyiş şekilleri. WRPG'ler tamamıyla batı kültürüne ve batının fantastik yaklaşımına paralel ilerleyen hikayelere sahiptir. Hikaye anlatımında ise genellikle olaylar önceliklidir. JRPG'lerde ise genellikle tam olarak WRPG'lerin aksine, karakterlerin ve kişiliklerin ön planda olduğu bir anlatım söz konusudur. Karakterlerin kişilikleri, amaçları ya da eksiklikleri ile ilgili epey uzun diyaloglarla karşılaşmak mümkündür. Bu sayede, oyuncu ve karakter arasındaki bağ oldukça güçlü bir hal alır. Yani aslına bakarsanız, iki tür arasındaki fark, doğrudan doğruya çıkış yaptıkları kültürlerle bağlantılıdır. WRPG'lerde batı kültürüne uygun hikayeler ve anlatılar bulunurken; JRPG'lerde, Japon kültürüne uygun şekilde, anime benzeri bir anlatım şekline sahip, merkezinde karakterlerin bulunduğu hikayeler vardır. Bunların kati şartlar olmadığını, WRPG'lerde kişiye odaklı çok sayıda oyun olduğu gibi (Planescape Torment ve kahramanımız Nameless One gibi), karaktere çok odaklı olmayan JPRG oyunları olduğunu da belirtelim.



Hangisi Daha İyi?

Hangisinin daha iyi olduğunu söylemek açıkçası bence mümkün değil. JRPG de, WRPG de kendi içerisinde artı ve eksileri olan türler. Hangisinin daha iyi olduğuysa tamamen kişisel bir tercih. Ancak, bir öneriye ihtiyacınız varsa kendinize sormanız gereken sorular var. Eğer, daha heyecanlı, benzersiz hikayeler anlatan, karakterinizle aranızda gerçek anlamda bağ kurduğunuz, rengarenk bir evrenin ev sahipliği yaptığı oyunlar istiyorsanız, JRPG tam size göre. Hikaye şöyle dursun, açık dünya olsun, karakterimin her şeyiyle ben uğraşayım, bol bol yan görev olsun, bana özgürlüğü verin diyorsanız da WRPG tam olarak aradığınız tür.



Nereden Başlamalı?

Eğer RPG konusunda yeniyseniz ve hem WRPG hem de JRPG türünde oyunlar denemek istiyorsanız size bazı tavsiyelerim olacak. İlk olarak, son dönem popüler RPG'lerinin çoğunun WRPG olduğunu söylemek yanlış olamayacaktır. Bu yüzden, çok da ayrıntıya girmeden, Mass Effect serisi, Elder Scrolls serisi ve Fallout serilerini sayabilirim. JRPG'lerde ise durum değişiyor. Özellikle batı yarım kürede çok da popüler olmadıkları için ülkemizde de Final Fantasy dışında pek bilinmiyorlar. Bu yüzden listeyi biraz uzun tutmak istiyorum. Yakın dönemde piyasaya çıkan yapımlardan favorim kesinlikle Dark Souls III. Seri olaraksa, Final Fantasy'nin yanında, Valkryia, Tales ve Ni no Kuni serilerini şiddetle tavsiye ediyorum. Ayrıca önümüzdeki dönemde JRPG bombardımanına tutulacağımızı da ekleyeyim. Scalebound, Nier ve Kingdom Hearts 2.8: Final Chapter Prologue'sa yalnızca çıkışını iple çektiklerimden birkaçı.

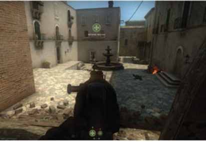
Tolga Yüksel

İLK BAKIŞ

Wasteland 3

Wasteland 3
Bir türlü paylaşamadığımız dünyayı ot bitmeyen bir gezegene çevirmemizin üzerinden uzun yıllar, serinin bir önceki oyununun üzerinden ise sadece iki sene geçti. Serinin yeni oyunu için önümüzde uzun bir bekleme süresi var.
Sayfa 29


Heyecan Metre Oyunun potansiyelini 5 üzerinden değerlendiriyoruz







Yapım **New World Interactive** Dağıtım **New World Interactive** Tür **FPS** Platform **PC** Web **www.dayofinfamy.com** Çıkış Tarihi **Belli değil**

Day of Infamy

İkinci Dünya Savaşı temasını özleyenler toplansın! Day of Infamy ile özlediğimiz, sevdiğimiz ve garip bir şekilde hakkında gereğinden çok fazla şey bildiğimiz savaşın göbeğine iniyoruz! Sıkı tutunun!

Counter Strike'ın çıkışını hatırlıyor musunuz? O sıralarda Half-Life'ın bir moduydu kendisi. Geçen zaman içerisinde kendisini versiyon versiyon geliştiren CS, bugün başlı başına bir oyun. Day of Infamy de aslında CS'den pek farklı değil. Bir süre önce piyasaya çıkan Insurgency isimli oyun üzerine kurulan Day of Infamy, ana oyundan bağımsız bir şekilde piyasaya çıkmak için gün sayıyor. An itibariyle erken erişimde bulunan oyun, İkinci Dünya Savaşı'nı FPS kameradan deneyim etmek isteyenler için dikkat çekici bir yapım. Day of Infamy'ye girdiğim anda kendimi yıllar öncesine ışınlanmış halde buldum! Dedim galiba şu anda internet kafede Day of Defeat oynuyorum! Gerçekten Day of Infamy'yi oynadıkça kendimi daha fazla DoD oynuyorken buldum ki bu bence harika bir duygu! Grafik olarak çok da gelişmemiş olmasına rağmen hızlı oyun yapısı ile kesinlikle beni ekrana yapıştırmayı başardı. Malum, bugün Battlefield 1 gibi dev yapımların sunduğu oyun teknolojilerine alışmış durumdayız ama tıpkı DoD'un döneminde yaptığı gibi Day of Infamy de FPS algısını farklı bir seviyeye taşıyor.
US. Army, British Commonwealth ve Wehrmacht taraflarından birisini seçerek oyuna dalıyoruz. 32 kişiye kadar genişleyebilen sunucularda Cooperative Combat ya da klasik multipayer deneyimi yaşayabiliyoruz.



Cooperative Combat kısmında takım oyunu büyük ağırlık kazanıyor. Bu mod esnasında ölenlerin yeniden oyuna dahil olabilmeleri için, bir oyuncunun geride bırakılan spesifik bir noktaya dönmesi gerekiyor. Tabii bu dönüş esnasında rakip takım birçok noktaya yayılıyor. Genel multiplayer haritasına baktığımız zamansa Liberation, Offensive ve Frontline şeklide ayrılmış olan üç farklı mod ile karşılaşıyoruz. Haritanın büyüklüğüne göre farklı bölükler oluşuyor ve her bölük, oyundaki sınıflardan belirli miktarda barındırabiliyor. Officer, Rifleman, Assault, Engineer, Support, Machinegunner ve de Sniper olarak sıralanan sınıflardan, genelde aynı bölükte iki adet bulunabiliyor. Bu sayede tüm mekanik, başlı başına bir takım oyununa dönüşüyor. Genel olarak hızlı bir oyun modeli sunması, bir iki mermi ile düşmanın ortadan kalkması gibi mekanikler, her oyuncunun birbirini kollaması gerektiğini işaret ediyor. Day of Infamy aynı zamanda Red Orchestra 2'de de bir benzeri bulunan silah upgrade etme mekaniğini oyuna dahil etmiş. Bu sayede kaynağı olan tarafın askerleri, halihazırda bulunan silahlarını upgrade edebiliyor.
Day of Infamy kesinlikle uzun süredir piyasada olmayan bir FPS deneyimini yeniden beğenimize sunmak için hazırlanıyor ama şimdiden göze çarpan birçok falsosu da mevcut. Misal, grafik kalitesi gerçekten çağımızın çok ama çok gerisinde kalmış. Ayrıca spawn noktaları o kadar rastlantısal ki birçok kere doğduğum noktada öldüm. Haritalara alışana kadar nereden, ne çıkacağını anlamak çok güç ve bu durum birçok oyuncuyu kısa sürede Day of Infamy'den uzaklaştırabilecek bir sıkıntı... Bakalım oyun resmen tamamlandığında nasıl bir şekilde karşımızda olacak. ■ **Ertuğrul Süngü**

Yapım **inXile Entertainment** Dağıtım **inXile Entertainment** Tür **RPG** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **wasteland.inxile-entertainment.com** Çıkış Tarihi **Belli değil**

Wasteland 3

Kimileri için son, bilinmeyen bir dünyanın başlangıcıdır. Peki, bilinmeyen bir dünyanın sonuna geldiğini fark edersen ne yaparsın?

Döneminde kimsenin aklına bile gelemeyecek bir tema ile kendisini göstermişti Wasteland… Açık dünya teması da ne olaydı? 1988 yılı için hayali bile inanılmaz olan bu güzide oyun, aradan geçen uzun yıllar içerisinde kendisini bir hayli unutturmuştu. Nitekim yıllar sonra Wasteland adını ikinci oyunla bir kez daha duyduk. Heyecanla beklediğimiz oyun, duyurulduğu günden itibaren büyük beğeni görmüş olsa da nispeten yüksek fiyatı ve bir şekilde bitemeyen beta süreci yüzünden eleştiri oklarının odağı olmuştu. Peki, tüm bu sıkıntıların üzerine kim üçüncü bir oyun yapmayı düşünür? Tabii ki inXile Entertainment ekibi!

Şimdi Wasteland 3 diyoruz ama oyunun beklenen çıkış tarihi 2019'un kış dönemi, hani yazıyı görüp çok heyecanlanan varsa kendisini "sakin mod"a alabilir. Topluluk fonlaması ile yola çıkan üçüncü oyun, yüzde 113'lük bir başarı ile ihtiyacı olan bağışı toplamayı başardı. Nihayet Ekim ayında oyunun yapımına tam anlamıyla başlayan yapımcı ekip, şimdiden birkaç ekran görüntüsü ve de kısa da olsa bir oyun içi video yayımladı.



Wasteland sağlam bir CRPG'dir. "Durdurulabilir" savaş mekanikleri sayesinde grup içerisindeki tüm birimlere rahatlıkla komut verebilir, haritayı net şekilde okuyabiliriz. Tabii her karakterin farklı özelliği olduğuna sanıyorum değinmeme gerek bile yok. Karakter geliştirme ve senaryo, Wasteland oyunlarının en önemli özelliklerinden ikisidir. Öyle görünüyor ki bu durum üçüncü oyun için de geçerliliğini koruyacak.

Yayınlanan ilk videoya baktığımız zaman Wasteland 2'ye göre büyük oranda gelişmiş grafikler görüyoruz. Karakterlerin hareketleri ve genel olarak animasyonları çok daha akıcı. Silah sesleri sanki bir tık daha gerçekçi ama esas dikkat çeken çevre detaylarındaki derinlik. Tek bir videoda bile post apokaliptik atmosfer o kadar kaliteli şekilde verilmiş ki mümkünse bu videoyu izlemeden geçmeyin. Diyalog kısmına büyük oranda ağırlık vereceğini belirten yapımcı ekip, Torment: Tides of Numenera bünyesinde çalışan yazarlardan aldıkları bilgi doğrultusunda, düzenli olarak değişen ve yenilenen diyalog mekaniğine geçiş yapmışlar. Diyalogların derinlikleri ve bu esnada kullanılan kamera açıları da dikkat çeken bir diğer değişiklik…

Oyuna donmuş bir Colorado'da başlıyoruz. Diğer oyunlardan alıştığımız üzere kontrolümüzde bir Ranger grubu bulunuyor. İşin ilginç yanı, bu donmuş bölgede kimse Desert Ranger'lar hakkında bir bilgiye sahip değil. Bu sebepten oyunun bir kısmını kendimizi diğer insanlara tanıtmaya adıyoruz. Devamı? İşte orası tam bir sır, tam bir muamma…

Wasteland 3'ün belki de en önemli getirisi, multiplayer'a olan desteği olacak. Bu modda bir arkadaşımızla birlikte iki farklı Ranger grubunu kontrol edebileceğiz. Online olan bir arkadaşımızla tek kişilik görevleri tamamlayabilmek çok eğlenceli olacağa benziyor. Ayrıca arkadaşımızla başladığımız görevleri birimiz online, diğerimiz offline moddayken de oynamaya devam etmek mümkün olacak. Bilindiği kadarı ile Torment üzerinde çalışan yazar ve çizerler, bu proje tamamlanır tamamlanmaz Wasteland 3 için işe koyulacaklar. Anlayacağınız yakın bir gelecekte, çok ama çok farklı bir CRPG ile karşılaşmamız işten bile değil! ■ **Ertuğrul Süngü**

Araçlar

Wasteland 3 ile oyunda bolca araç göreceğiz. Araçların birçok farklı türü olacağından bahseden yapımcı ekip, Ranger ekibimizin upgrade edilebilir bir araçla maceralara atılacağını belirtti. Elimizin altında bulunan aracımızı malzeme deposu, keşif ve savaşlarda mevzi olarak kullanabileceğiz.

Yapım **Fractal Works** Dağıtım **Fractal Works** Tür **RPG/Strateji** Platform **PC** Web **www.fractalsoftworks.com** Çıkış Tarihi **Belli değil**

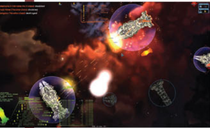
Starsector 4

Senelerce gözlerden ırak durmayı başarmış harika bir oyun...

2010'da dikkatimi çektiği günden beri yani yaklaşık 6 yıldır takip ettiğim bir oyun var, Starsector. İlk olarak Star Farer olarak duyurulan ancak daha sonra ismini Starsector olarak değiştiren oyun, uzay temalı bir RPG/Strateji... Oyun, tek bir kişinin, akşamları işten döndükten sonra evinde oturup hazırladığı bir hobi projesi olarak ortaya çıktı ve hala o şekilde de devam ediyor. İşin ilginç yanı, yapımcısı olan arkadaş 7 yıla yaklaşan yapım sürecinde hiçbir şekilde yılmayıp sürekli oyunu geliştirmeyi ve her ay oyunun takipçilerini düzenli şekilde bilgilendirmeyi de başardı.

Oyun, tek bir kişinin, akşamları işten döndükten sonra evinde oturup hazırladığı bir hobi projesi olarak ortaya çıktı ve hala o şekilde de devam ediyor

Oyunu sadece web sitesi üzerinden satan yapımcı, Steam gibi bir platformda erken erişim programına da girmek istemiyor ancak hazırladığı oyun bu gibi platformlarda büyük hit olacak potansiyeli taşımakta.
Starsector, küçük bir gemiyle başladığınız, galaksinin çeşitli sistemlerinde dolaşıp maceralar aradığınız, ticaret yaptığınız, filo kurduğunuz bir oyun. Oyunun tam halinde 4X'e yaklaşan özellikler bulunacak ancak şimdilik sınırlı özelliklere sahip olsa da, hala oynanabilirliği çok yüksek, çok keyifli ve çok derin bir oyun.
Ana haritada gemi filoları hareket edip birbiriyle etkileşime girebiliyor ve çatışma başladığında taktik harita devreye girerek, savaş filonuzu yönettiğiniz bir taktik stratejiye dönüşüyor oyun. Burada dilerseniz bir geminin kontrolünü elinize alabiliyorsunuz ama dilerseniz sadece komutlar vererek, tüm gemileri yapay zekanın kontrol etmesini sağlayabiliyorsunuz ki, yapay zekanın hem sizin hem de düşman gemiler için çok başarılı çalıştığını söyleyeyim.
Oyunun güzel yanlarından biri de çok derin içeriğe sahip olması ve geliştirme devam ettikçe derinleşiyor olması. Ticareti yapılacak malların sayısı, gemilerinizi konfigüre etmek için kullanılacak silah, mühimmat ve modüllerin fazlalığı...
Starsector'un şu anda satın alınabildiğini ama tam anlamıyla bitmemiş bir oyun oynamanın keyfinizi kaçırıyorsa, uzun yıllar beklemek zorunda kalabileceğinizi de hatırlatayım. Ben 6 yıla yakındır satın aldığım oyunun bitmesini bekliyorum ama önümüzdeki 6 yıl daha oyunun biteceğinin garantisi yok. Yine de piyasada böyle değerli girişimlerin olduğunu görmek çok güzel ve uzay temalı rpg oyunlarına meraklıysanız, bir inceleyip göz atmanızı öneririm.
■ **Cem Şancı**







Yapım **ColdGames** Dağıtım **ColdGames** Tür **Hayatta Kalma** Platform **PC** Web **store.steampowered.com/app/418030** Çıkış Tarihi **Belli değil**

Subsistence

Bazen hakikaten hayal ediyorum; başıboş bir dünyada, doğayla baş başa, tek başıma kalsaydım ve hayatta kalmaya çalışsaydım, nasıl olurdu?

Piyasada çok sayıda hayatta kalma (Survival) tarzı oyun var, biliyorum. Bunların arasından hangisini ya da hangilerini oynadığınızı da bilmiyorum ama kadroya yeni bir aday, hem de güçlü bir aday daha eklendiğini, daha doğrusu ekleneceğini söyleyebilirim. Bu yeni adayımızın ismi Subsistence ve şu anda erken erişimde olmasına rağmen oldukça emin adımlarla geliyor. Hayatta kalma maceramın daha ilk adımlarında anladığım kadarıyla da oldukça zor bir yapısı var. Bunu bir uyarı olarak algılayabilirsiniz ama aramızda zoru sevenler de var ve bu detay, eminim onların ilgisini çekmiştir bile.

Şu sıralar elini sallasan, mutlaka bir hayatta kalma oyununa denk gelebiliyorsun. O yüzden Subsistence'ı onlarla kıyaslamak gerekiyor mecburen; çünkü yeni bir hayatta kalma oyunu, şimdiye kadar olanları iyice bir harmanlamalı ve ortaya iyi bir sentez sunabilmeli. Aksi takdirde ya başka bir oyunun kopyasıyla karşılaşırsınız, ya da yeni bir tarz denemeye çalışan ama ne oldum delisi bir oyunla burun buruna gelme ihtimaliniz yüksek olur. Peki sevgili oyunumuz bu iki nokta arasında dengede durabilmiş mi? Görelim...

Subsistence, bir hayatta kalma oyunu olarak sizden çok şey bekliyor haliyle. İnsanoğlunun birincil ihtiyacı olan "sağ ve sağlıklı kalma" sorunsalıyla yine karşı karşıyayız. Sağ kalmak için yemek ve barınak bulmalısınız ki açlıktan veya soğuktan ölmeyesiniz. Sağlıklı kalmak için de vücudunuza iyi bakmalı, temkinli olmalı ve neye saldırmanız gerektiğinizi iyi bilmelisiniz. Olayın özeti bu ama bu çerçevede sizden beklenenler de oldukça fazla. Oyunun basit ve kullanışlı bir inventory ve crafting sistemi var. İlk etapta bir adet balta, bir adet tabanca ve karanlıkta görüşünüzü kolaylaştıran bir ışık çubuğuyla yola koyuluyorsunuz. Oyunun crafting sistemi de size ne yapmanız gerektiğini az çok anlatıyor ama kesinlikle herhangi bir sıralamaya sokmuyor sizi. Bu sayede hemen hemen her şeyi kendiniz, yaşayarak öğreniyorsunuz.

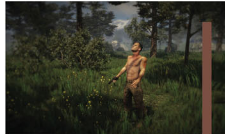
Avlanmak, mermi sayınız sürekli sınırları zorladığı için çok zor. İşin içine hava koşulları da giriyor ve işinizi daha da zorlaştırıyor

Karnınız doyurmak, ısınmak ve bir barınak yapmak için etrafta dolaşarak malzeme toplamalısınız ve bunların her biri, tahmin ettiğinizden daha sıkıntılı. Avlanmak, mermi sayınız sürekli sınırları zorladığı için çok zor. İşin içine hava koşulları da giriyor ve işinizi daha da zorlaştırıyor. Misal, yüksek yerlerde geceleri hava soğuyor ve dolayısıyla vücudunuzu sıcak tutmak zorunda kalıyorsunuz. Kendinize başınızı sokacak adamakıllı bir yer inşa etmeniz de günlerinizi alabilir, söyleyeyim. Bu arada işinize yarayacak bazı malzemeleri kendiniz yapabildiğiniz gibi, bazılarını da bulunduğunuz geniş araziye rastgele serpiştirilmiş çantalardan veya sandıklardan buluyorsunuz.

Fazla yerim olmadığı için çok fazla detaya inemiyorum ama bu anlattıklarımdan çok daha fazlası var Subsistence'da. (Ortama sonradan dahil olacak ve size hiç de dostça davranmayacak avcılar gibi...) Hatta oyunun şu an kapalı olan Multiplayer tarafı da ilginç olabilir. Hayatta kalma oyunlarını seviyorsanız, Subsistence mutlaka denemeniz gereken bir başlık. Demedi demeyin... ■ **Ertekin Bayındır**







ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı! **Cem Şancı**

Uzaylı Zekiye'yi saymazsak, Türk yapımı bir bil-ku dizisi yok diyebiliriz. Daha önce yapılmış küçük denemeler olduğunun altını çizenler var ancak bunlar ulusal TV kanallarından tüm ülkeye yayılmış yapımlar değil, küçük bütçeli amatör denemeler olarak kalmış, iyi niyetli girişimler...
Şimdi ise TRT1'den tüm ülkeye yayınlanacak, rakip dizilerle reyting yarışına girecek, çok tanınmış bir yapımcı tarafından hayata geçirilecek, diğer dizilerden farkı olmayacak şekilde, yüksek bütçeye sahip olacak bir dizi ekrana gelmeye hazırlanıyor.
Yapımcısının basına verdiği kısa bilgiye göre, 2150 yılında, yani bugünden 135+ yıl sonrasını anlatacak bir öyküyle karşılaşacağız.



Tahmin ediyorum ki, arka planda uçan otomobillerin, gökyüzü katmanlarını delen dev gökdelenlerin olduğu, Star Wars sahnelerini andıran bir atmosfer bizleri bekliyor olacak.
Açıkçası bugün görsel efektler yaratmak hiç zor değil. Türk televizyonculuğu Uzaylı Zekiye yıllarındaki derme çatma imkanlardan veya skeçlerinde oyunculara marangozdan kestirdiği tahta silahlar veren Levent Kırca'nın ev yapımı mantığından kopup, endüstrinin modern imkanlarına kavuşalı uzun zaman oluyor. Artık yapımcılar silaha ihtiyaç duyduklarında marangoza değil, tv ve diziler için gerçeğinin tıpatıp aynısı model silahlar üreten özel maket üreticilerine başvuruyor. Elbette bir silah maketi için 1000 dolar ödemek, çoğu yapımcıyı memnun etmiyor olabilir ama bu işin de raconu bu ve televizyon dünyasında maliyetler, gelirler, bu rakamlara göre hesaplanıyor. Animasyon da artık dizilerin olmazsa olmazı. Biz seyirciler animasyon teknolojisinin sadece yabancı bil-ku dizilerinde



İnsanlara aptal muamelesi yapmadan, kuracağınız öyküyü detaylandırmanız ve mantık sistemi içine oturtmanız gerekiyor. Stargate SG-1 ve diğer Stargate dizilerinde bu detaya çok dikkat edilirdi.

kullanıldığını düşünebiliriz ama aslında Türk dizileri her hafta çok yoğun şekilde animasyon kullanıyor. Hatta dizi sektörü için her hafta yoğun şekilde animasyon hazırlayan ve makine parkında çok gelişmiş bilgisayarlar bulunan, bu bilgisayarlarla harıl harıl render yaparak dizileri her hafta yayına yetiştirmeye çalışan animasyon şirketlerimiz var.

Türk dizilerinde nerede animasyon kullanılıyor diye merak edenlere cevap verelim, ekranda gördüğünüz her silah patlaması, aslında bir animasyon.

Bol mafyalı, çatışmalı dizilerde, sahnelerde hiçbir silah patlaması olmadan çekimler yapılıyor. Ardından sahne aceleyle animasyon şirketine gönderiliyor. Animasyon şirketinde silahların ucuna kıvılcımlar ekleniyor, mermilerin isabet ettiği noktalara siyah delikler yerleştiriliyor. Bir sahnede 100 tane mermi deliği alan bir otomobil aslında pasta cilası hiç bozulmadan sahneden çıkıyor. Daha sonra animasyon şirketi video üzerinde o otomobilin üstünü mermi delikleri ile dolduruyor. O yüzdendir ki, eski filmlerde, otomobile ateş edildiğinde bir iki mermide cam patlarken, bugünün dizilerinde camlara 100 mermi de isabet etse, sapasağlam kalıyor. Neyse, asıl meseleye dönelim.

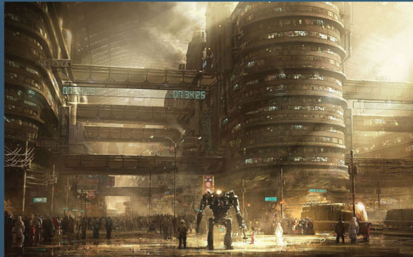
Türk bilim kurgu dizisi nasıl yapılacak diye merak edenler, cevabı yukarıda bulabilirler. Animasyon şirketlerimiz artık çok deneyimli ve donanımlı. Dolayısıyla görsel efektlerle ilgili sorun yaşanacağını düşünmüyorum. Tek endişemiz, zaman kıstası çünkü animasyon sanatçılarının kaliteli efektleri uygulamak için zamana ihtiyacı oluyor. Haftada bir yayınlanacak dizide ise animasyonların sırıtmaya başlama ihtimali yok değil.

Yine de beni asıl endişelendiren mesele efektler değil, senaryo. Bir bilim kurgu öyküsünün, "düğmeye bas sorunları çöz" kolaycılığına girmemesi gerekiyor. Aksi halde okurlar/seyirciler o öyküden buz gibi soğuyorlar.

İnsanlara aptal muamelesi yapmadan, kuracağınız öyküyü detaylandırmanız ve mantık sistemi içine oturtmanız gerekiyor. Stargate SG-1 ve diğer Stargate dizilerinde bu detaya çok dikkat edilirdi. Kahramanların 3-4 bölüm sonra kullanacakları yeni teknolojiler, 3-4 bölüm önce bir şekilde keşfedilir, bilim insanları bunların üzerinde detaylıca çalışır, o teknoloji hakkında yoğun çalışmalar yapılırdı. 3-4 bölüm sonra ise uzaylılar dünyayı patlatmak üzereyken, kahramanlarımız çıkar o buldukları teknolojiyi zar zor kullanır, uzaylıları kaçırırdı. Bu sayede, "tam dünya patlamak üzereyken, uzayda bir teknoloji bulduk, düğmeye bastık, dünya kurtuldu" gibi kolaycı çözümlerle seyirciye aptal muamelesi yapmak yerine, seyirciye heyecanlı bir öykü sunulurdu. Biz de bunun farkında olarak ama keyif aldığımız için sesimizi çıkarmadan 3-4 bölüm boyunca o yeni teknolojinin öyküsünü seyrederdik.

Umarım, Türk bilim kurgu dizisi için de, tüm bunların bilincinde olan, bilim kurgu dizisi yazmayı bilen, bu janr'daki hilelerin, yöntemlerin farkında olan senaristler ve yönetmenler kullanırlar, zira Muhteşem Yüzyıl çektiği için görsel efekt uzmanı olduğu düşünülen bir ekiple bilim kurgu dizisi çekiyorsak, o dizi patlar, buradan hatırlatmış olalım. ■





2017

'NİN EN ÇOK BEKLENEN OYUNLARI

Şaka maka, 2016'yı yedik bitirdik. Halen 2016'da çıkacak olan bir film, bir yapım gördüğümüzde sanki önümüzdeki yılmış gibi hissediyoruz fakat durum artık farklı; 2016 gerçekten bitmek üzere arkadaşlar! 2017'yi kucaklamak için tam bir ayımız daha var ve bu süreyi de iyi değerlendirmek adına, 2017'de piyasaya çıkacak olan, iştah kabartıcı oyunları derleyelim dedik.

Şunu baştan dile getirmek lazım: 2017'nin büyük, inanılmaz, sabırsızlıkla beklememize neden olan bir oyunu –enteresan bir biçimde- yok. Sayfaları çevirdikçe hoşunuza giden oyunlar elbette olacak, biz de listedeki birçok oyunu heyecanla bekliyoruz fakat dünyayı kaosa sürükleyecek bir yapımı da göremeyeceksiniz.

Ubisoft'un merakla beklenen oyunu For Honor'dan bayağı umutluyuz. Rockstar'ın bir anda patlattığı Red Dead Redemption 2'yi de tüm vahşi batı hayranları heyecanla beklemekte lakin babalarımızın (Sizin dedeniz de olabilir!) heyecan duyduğu vahşi batı teması, sanki yeni nesli çok da heyecanlandırmıyor gibi gelmekte... PS4'ün bombalarından Horizon Dawn'ı büyük ihtimalle beğeneceğiz ve yeni Resident Evil ile de büyük ihtimalle bir hayli korkacağız. Mass Effect Andromeda ile bilim kurgu havasını derince içimize çekip Persona 5 ile anime havasının içinde kaybolacağız. Tekken 7 ile dövüşeceğiz, Prey ile uzayda geçen Dishonored'ın ne olduğunu anlayacağız ve sayfaları kaplayan diğer irili ufaklı oyunlarla da 2017'yi tamamlayacağız. Elbette listeye ekleyemediğimiz oyunlar da oldu ve onları da ileriki sayılarda sayfalarımıza taşıyacağız.

Şimdi başlayın sayfaları çevirmeye ve listenizi yapmaya; bakalım 2017'de almak istediğiniz kaç tane oyun listenize girecek...

FOR HONOR

Yapım **Ubisoft Montreal** *Dağıtım* **Ubisoft**
Tür **Aksiyon** *Platform* **PC, PS4, Xbox One**
Çıkış Tarihi **14 Şubat 2017**

2017 yılının en çok beklenen oyunlarından bir tanesi şüphesiz For Honor. Tarihin en popüler üç fraksiyonu olarak sayabileceğimiz Knights, Samurai ve de Viking'i bir araya getirmeyi başaran oyun, kendisini gösterdiği ilk günden beri oyun severlerin büyük ilgisini çekiyor. Kabaca hack & slash türünde bir aksiyon oyunu diyebileceğimiz yapım, günümüzde ziyadesiyle popüler olan koridor oyunlarını alıp, TPS kamerası açısıyla bambaşka bir şekilde yorumluyor.

İlk olarak 2015 E3'te kendisini gösteren For Honor, geçen süre içerisinde birçok oyun içi görüntü ve video ile karşımıza çıktı. Yani 2017 içinde beklediğimiz diğer oyunlara nazaran onun hakkında daha çok bilgiye sahibiz. For Honor ilk olarak sunduğu atmosferi ile dikkat çekiyor. Farklı fraksiyonların kültürlerine ait kalelerin tasarlanmış olması oyunun atmosfer konusundaki en iddialı yönünü oluşturuyor. Tabii bir kale kuşatmasında görmek isteyebileceğiniz her şeye yer verilmesi de cabası. Atılan taşlar, etrafta vızıldayan oklar ve birbirine giren askerler… Creep'lerin detaylarına bile olabildiğince girmeyi başaran yapımcı ekip, uzun süredir görmediğimiz bir atmosfer yaratmayı başarmış gibi duruyor.

Tabii For Honor'u bize göre farklı kılan esas başlık, yakın dövüş mekaniğini özel kılan "The Art of Battle" sistemi. Bu sistem sayesinde karşı karşıya gelen oyuncuların yaptıkları saldırılar, belirli yönlerden geliyor ve ancak aynı yönde savunma ile karşılanabiliyor. Ne çok hızlı ne de çok yavaş olan savaşlarda, düşmanı bir anlamda okumak ve ona göre hamle yapmak şart. Duelling Mod olarak isimlendirilen savaş sisteminde silahımızı tepe, sol ya da sağ taraflardan birisine alıyoruz. Ayrıca rakibin en zayıf noktasının belirtiliyor olması da bir diğer ilginç detay. Gözlemlediğimiz kadarı ile doğru hamleler ile bir oyuncu rahatlıkla iki düşmanı ortadan kaldırabilecek kapasitede güce sahip. Tüm bu savaş denklemini esas etkileyense her fraksiyonun dört farklı asker modeli bulunması. The Vanguard, The Assassins, The Heavies ve de Hybrids olarak sıralanan sınıflar, bambaşka oyun modellerine sahip. Ayrıca her sınıfın sahip olduğu "Perk"ler de genel mekaniği çok daha farklı bir hale getiriyor. Bugüne kadar gördüğümüz en iddialı Perk'ler, bir noktaya yapılan ok yaylım ateşi, mancınıkla taş gönderme ve de kendini iyileştirme olarak sıralanıyor.

For Honor, 2017 yılı için beklediğimiz en iddialı yapımlar arasında yer alıyor olsa da sunduğu oyun mekaniğinin bir noktadan sonra oyuncuları sıkabileceğinden de endişeleniyoruz. Sürekli Creep'lerin koşturması ve arada düzenli olarak birebir savaşa girmek acaba oyunu kısa sürede tüketmemize sebep olacak mı? Bekleyip göreceğiz...

Ertuğrul Süngü







HORIZON: ZERO DAWN

Yapım ***Guerrilla Games*** *Dağıtım* ***Sony***
Tür ***Aksiyon, RPG*** *Platform* ***PC, PS4, Xbox One***
Çıkış Tarihi ***28 Şubat 2017***

Bir neslin konsolları için iki önemli şey vardır. Birincisi tabii ki donanım. PS4 ve Xbox One bu konuda sınıfta kalmasalar da beklenen performansı veremediler. İkinci önemli unsur ise o konsola özel oyunlar. Bunlar öyle oyunlardır ki tek başlarına o sistemi almak için bir sebep oluştururlar. İşte sırada



2017 için Sony'nin büyük bir kozu var. O da Horizon: Zero Dawn. Oyunun open-world dünyası, değişen hava şartları, karakterlerin ve oyundaki yaratıkların tasarımları gerçekten ilk bakışta büyüleyici duruyor. Görsellikten sonra oyunun temellerini kurduğu evren ve hikaye de oldukça ilginç: Felaket sonrası bir dünyada yarı-biyonik dinozorlar, medeniyetin temellerini yeniden kuran insanlar ve son Tomb Raider'lar gibi sağ kalma/aksiyon karışımı bir oynanış. Ana karakter olarak da yine Lara Croft gibi ikon olmaya aday bir kadın. Bunların hepsi sevdiğimiz elementler ve bunları başarılı kullanıldığında bir oyunun iyi olmaması için hiçbir sebep yok. Aslında tam olarak bizi heyecanlandıran unsurların aynısından korkuyoruz. Horizon: Zero Dawn'un birçok open-world oyunun düştüğü hatalara düşmemesi ilk dileğimiz. Yani geniş ve büyük olacağım diye kendini tekrar eden ve kısa zamanda monotonlaşan bir oyun haritası istemiyoruz. Bir de oyunun yapımcısı Guerrilla Games'in daha önce open-world bir oyun tecrübesi olmaması da kafada biraz soru işaretleri bırakıyor. Son olarak da Sony bu oyunun reklamını iyi yapıyor ve biz hala No Man's Sky olayını unutabilmiş değiliz. Bütün bunları topladığımızda ortaya çıkan sonuç, iyi ya da kötü Horizon: Zero Dawn'un bir şekilde çok konuşulacağı. Umarım hayal kırıklığına uğramaz ve bu oyunla ilgili güzel şeyler yazabiliriz. ■ **Ege Tülek**

RESIDENT EVIL 7 BIOHAZARD

Yapım ***Capcom*** *Dağıtım* ***Capcom***
Tür ***Korku*** *Platform* ***PC, PS4, Xbox One***
Çıkış Tarihi ***24 Ocak 2017***

Oyun dünyasında ilk çıktığında çığır açıp daha sonradan Polis Akademisi 8 tadı vermiş çok sayıda oyun serisinden söz etmek mümkün. En akla gelenler ise Need for Speed ve Resident Evil. RE4 ile modern bir bakış açısıyla yeniden yaratılan seri, daha sonra özellikle de RE6 ile ciddi irtifa kaybetti ve geçtiğimiz aylarda çıkan spin-off'u Umbrella Corps ile de tamamen yere çakıldı. Resident Evil 7: Biohazard ise -böyle bir gelişmeyi hiç beklemiyorduk ama- yılın en fazla beklenen oyunları arasına adını yazdırdı bile. Evet, Resident Evil serisi bu oyunla birlikte birinci şahıs kamerasına geçiş yapıyor (Resident Evil: Gun Survivor adlı rezil oyunu saymazsak.) ve PSVR'a da tam destek veriyor. Bu önemli, zira PSVR gerektirmeyen ancak PSVR ile çok farklı bir deneyim yaratmayı vadeden ilk AAA oyun olacak Resident Evil: Biohazard. Oyunda Ethan adında, daha önce tanışmadığımız bir karakteri yönetiyoruz ve o karısını ararken başladığımız yolculuk da bizi ilk olarak sahipsiz bir çiftlik evine götürecek, zaten izlediğimiz ilk video da burada geçiyordu. Eski Resident Evil oyuncularının yakından hatırlayacağı silahlar ve iyileşmek için kullanacağımız bitkiler geri dönerken oyunun hikaye detayları da sır gibi saklanıyor. Resident Evil, artık ismi yaşlanmış ve ciddi anlamda yeniliğe ihtiyaç duyan bir seri, şimdiye kadar gördüklerimiz de Resident Evil 7: Biohazard'ın o uzun süredir aranan taze kan olabileceği yönünde, merakla bekliyoruz. ■ **Kürşat Zaman**

***Resident Evil**, artık ismi yaşlanmış ve ciddi anlamda yeniliğe ihtiyaç duyan bir seri*





MASS EFFECT ANDROMEDA

Yapım ***BioWare*** *Dağıtım* ***Electronic Arts***
Tür ***Aksiyon, RPG*** *Platform* ***PC, PS4, Xbox One***
Çıkış Tarihi ***2017'nin ilk çeyreği***

Klasik CRPG severlerin, modern RPG dünyasıyla bağ kurabildiği nadir yapımlardan birisi olan Mass Effect serisi, özellikle ilk oyunu ile muhteşem bir çıkış yapmıştı. Akabinde gelen ikinci oyunuyla da büyük bir kesimi etkilemeyi başaran seri, nitekim üçüncü oyunda bazı sorunlarla karşılaşmıştı. Tipik bir Hollywood filmini andıran senaryosu ve kabul edilemez sonu ile büyük tepki çekmiş, oyunculardan gelen talepler ışığında bambaşka oyun sonlarını DLC olarak oyuna eklemişti. Nitekim şimdi sırada Mass Effect: Andromeda var. Özellikle Kasım ayının ilk iki haftası yapım hakkında birçok video ve ekran görüntüsü paylaşan BioWare, heyecanları yine doruğa taşıdı. Açık dünya konseptinde olması beklenen oyun, önceki yapımlarda olduğu gibi farklı diyalog ağacı, seçimler, romantik ilişkiler ve de bolca savaşı bünyesinde barındıracak. İlk oyundan 600 yıl sonrası konu alacak olan Andromeda'da, başrolü Ruder ikizleri alacak. Yeni oyunla birlikte gelen değişikliklerin başında, her



karakterin kendi yetenek ağacını yaratması bulunuyor. Adept, Soldier gibi sınıflar yerine farklı yetenekler arasından seçim yapmak, kesinlikle büyük fark yaratacak. Fakat yine de bu seçimlerde ne kadar özgür olacağımızı oyun çıkmadan göremeyeceğiz gibi duruyor. Ayrıca sevdiğimiz, beğendiğimiz Paragon / Renegade modu yerine, "Good" ya da "Bad" olarak değişen bir durum açıklaması gelecek. Tabii oyuna etkileri nasıl olacak henüz bir açıklama gelmedi. Ayrıca oyunda romantik ilişkiler olacağı da BioWare tarafından duyuruldu. BioWare bir süredir iyi gitmeyen şöhretini, bu oyunla birlikte toparlayacak gibi duruyor. Umuyoruz Mass Effect hak ettiği bir devam oyunuyla karşımıza çıkabilir. ■ **Ertuğrul Süngü**

PERSONA 5

Yapım ***Atlus*** *Dağıtım* ***Deep Silver***
Tür ***RPG*** *Platform* ***PS4, PS3***
Çıkış Tarihi ***Nisan 2017***



Kimi oyunlar, komple bir tür için ilham kaynağı daha da önemlisi popülerlik artışı sağlayan bir cevher olabiliyor. Persona serisi de kesinlikle JRPG'nin Avrupa'da bu seviyelere gelmesini sağlayan önemli yapımlardan. İlk oyunu 1996'da piyasaya çıktığında sanırım kimse bu denli başarılı bir seri beklemiyordu. Persona 3 ise bunu tamamıyla değiştirdi. Seri öyle bir duruma gelmişti ki, PlayStation 3'ün çıkışından sonra PlayStation 2'ye çıkan Persona 4 için sattığı konsolu geri alanlar bile oldu. Seriye yabancı olanlar için hızlı bir özet geçmek gerekirse Persona, yalnızca savaştığımız bir oyun değil. Aksine, karakterimizin tüm günlük aktiviteleriyle ilgilendiğimiz, sosyalleştiğimiz bir yapım. Gerçek Dünya'da geçen bu günlük aktiviteler yanında ayrıca zindanlar bulunuyor ve savaşlar, tur bazlı olarak zindanlarda gerçekleşiyor. Persona 5'te önceki oyunlara göre en önemli değişikliklerden birisi bana kalırsa zindan yaratma sistemi. Persona 5'te önceki oyunların aksine zindanlar rastgele değil, önceden hazırlanmış şekilde karşımıza geliyor. Ancak oyunun geçtiğimiz aylarda piyasaya çıktığı Asya'dan gelen haberlere bakılırsa, zindanlar o kadar özenilerek hazırlanmış ki, bu rahatsız edici bir durum olmaktan çıkıyor. Ayrıca aynı haberlere bakılırsa, Persona 5'i bekleyerek geçirdiğimiz her saniyeye değecek gibi gözüküyor. ■ **Tolga Yüksel**

TEKKEN 7

Yapım **Bandai Namco** *Dağıtım* **Bandai Namco**
Tür **Dövüş** *Platform* **PC, PS4, Xbox One**
Çıkış Tarihi **2017'nin ilk çeyreği**



2017 itibarıyla Arcade makinelerindeki üçüncü yaşını kutlayacak olan Tekken 7'nin neden konsollara ve PC'ye bu kadar geç uyarlandığını öğrenebilmiş değiliz ama artık vakit yaklaşıyor; oyunun PC'ye de çıkacak olmasıyla birlikte oyuncular kafalarını alışıldık FPS'lerden, MOBA'lardan kaldırıp biraz da dövüş türüne verebilecekler diye tahmin ediyorum.
Bildiğiniz üzere Tekken 7 ile birlikte Mishima destanı da sonlanıyor. Özellikle Jin, Heihachi ve Kazuya gibi karakterleri kullanmayı sevenler oyunun hikaye kısmından daha da bir keyif alacaktır ama siz yine de bu oyundan iyi bir hikaye kurgusu beklemeyin.
Tekken 7 Unreal Engine 4 ile hazırlanıyor ve görsellik bir hayli iyi. Dövüşçülerin her biri son derece detaylı, hepsi envaiçeşit kıyafete de sahip olacak. (Dövüş oyunlarında kıyafet peşinde koşmak farzdır.)
Yeni karakterlerle birlikte de gelecek olan Tekken 7'nin kuşkusuz ki en heyecan verici eklentisi de Street Fighter'dan tanıdığımız Akuma. Oyuna hiç de fena bir biçimde yedirilmemiş olan Akuma'nın da şimdiden bir hayran kitlesi oluştu.
Tekken Tag Tournament 2'de gayet iyi işleyen online oyun olanaklarını burada daha da iyi bir biçimde göreceğiz ve dünyanın bir ucundaki rakiplerimizle amansızca kapışabileceğiz. Bu oyunu listenize ekleyin, pişman olmayacaksınız. ■ **Tuna Şentuna**



PREY

Yapım **Arkane Studios** *Dağıtım* **Bethesda**
Tür **FPS** *Platform* **PC, PS4, Xbox One**
Çıkış Tarihi **2017**

İlk Prey'in üzerinden tam olarak 10 sene geçti. Başarılı ilk oyunun ardından hemen ikinci oyunun hazırlıklarına da başlanmıştı ki, 2011'de gelen iptal haberi ile üzüldük ve hemen hepimiz, artık Prey adında başka bir oyunun çıkmayacağına neredeyse kesin gözüyle bakıyorduk. Taa ki, E3 2016'ya kadar. Bethesda sürpriz bir şekilde yeni Prey'i duyurdu. Oyunun arkasındaki ekipse, Dishonored serisinin de yapımcılığını üstlenen Arkane Studios'du. 2017'de piyasaya çıkması beklenen yapım ile ilk Prey'i karıştırmamak gerekiyor. Beklentinin aksine, 2017 model Prey, ne bir devam oyunu ne de bir remake. Tamamıyla ilk oyundan bağımsız bir hikayeye sahip olan yapımda, Morgan Yu isimli karakteri yönetiyoruz. Cinsiyeti oyuncunun tercihine bırakılmış olan Morgan, Talos-1 adındaki uzay gemisinde, insanlığı sonsuza dek değiştirecek bir deneyde denek rolündeyken, bir gün bir şeyler yanlış gidiyor ve uzay gemisini uzaylılar ele geçiriyor. Bu noktadan sonra Morgan, deney sırasında kazandığı güçleri de kullanarak uzay gemisinden kurtulmaya çalışıyor. Oyun özellikle çevreyi taklit etme mekaniği ile gerektiğinde kendinizi tost makinesine veya kahve fincanına çevirebilmenizi sağlayacak olmasıyla çok konuşulmaya devam edecek gibi. Çıkışına uzun denebilecek bir süre olsa da açıkçası Prey beni son derece heyecanlandıran bir yapım. Umarım Arkane Studios, Dishonored'da olduğu gibi iyi bir iş çıkartır ve taş gibi bir bilim kurgu FPS oyununa sahip oluruz. ■ **Tolga Yüksel**







GRAN TURISMO SPORT

Yapım ***Polyphony Digital*** *Dağıtım* ***Sony***
Tür ***Yarış*** *Platform* ***PS4***
Çıkış Tarihi ***2017***

Yarış oyunu deyince akla gelen ilk isimlerden biri olan serinin son oyunu Gran Turismo 6'nın piyasaya çıkışının üzerinden 3 seneye yakın zaman geçti. Nihayet PlayStation 4 için açıklanan Gran Turismo Sport, aslında Gran Turismo 7'den önceki ara oyun olarak değerlendirilebilir. Bununla birlikte kapsamı çok daha genişleyecek olan oyun, pek çok yenilik ile beraber geliyor ki bunların en önemlisi FIA ile ortak kapsamda yapılacak olan FIA Gran Turismo Dünya Şampiyonası. Bu, tüm eSport etkinlikleri içinde en yüksek bütçeli olanlardan biri olduğu gibi, tıpkı Lucas Ordonez ve Yann Mardenborough'nun GT Academy'de yaptığı gibi size gerçek otomobiller ile gerçek bir yarış kariyeri vadediyor. Ayrıca oyunun canlı yayınlanacak, GT Academy benzeri bir formata sahip olması beklenen espor turnuvalarına da ev sahipliği yapacağını söyleyelim. Gran Turismo'nun yeni oyunun bazı eksikleri de göze çarpmıyor değil ki bunların en önemlisi dinamik hava koşullarının oyundan çıkartılmış olması. Ayrıca oyunun VR desteği de maalesef VR Tour moduyla sınırlı olacak. Oyun grafiksel anlamda muhteşem gözükmesine rağmen fizikler ve diğer konularda beklentilerimizi ne kadar karşılayabilecek, merakla bekliyoruz. Driveclub ile beklediğini bulamamış PlayStation 4 sahiplerinin ne kadar sabırsızlandığını tahmin bile edemiyoruz. ■ **Kürşat Zaman**

Yapım ***Ubisoft Paris*** *Dağıtım* ***Ubisoft***
Tür ***FPS*** *Platform* ***PC, PS4, Xbox One***
Çıkış Tarihi ***7 Mart 2017***

TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

2012 yılında Watch Dogs, 2013 yılında Tom Clancy's The Division ve 2014 yılında Tom Clancy's Rainbow Six Siege sürprizleri ile E3'lere damgasını vuran Ubisoft, bizleri ilk görüşte aşka inandırmayı başarmış, bu oyunlar oldukça başarılı olmalarına rağmen tanıtım videolarının uzağında kalarak kalplerimizi kırmıştı. Bu kalp kırıklığımızın üstüne bir de Assassin's Creed serisinin sorunlu çıkış yapan oyunları eklenince, Ubisoft ile aramız iyiden iyiye açıldı. Neyse ki, Ubisoft en iyi yaptığı şeyi, yani sürpriz yapmayı bir kez daha başararak Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands tanıtımı ile gönlümüzü aldı. 2017 yılı için heyecanlanmamıza neden olan Wildlands, günümüzden birkaç yıl sonrasında, dünyanın en büyük kokain üreticisi olan Bolivya'da geçiyor. Bu üretimden sorumlu olan Santa Blanca kartelinin aynı zamanda devleti de yönetiyor olması, bizleri Bolivyalıların tek umudu yapıyor. Bir "Hayalet" olarak tamamen özelleştirilebilir olan karakterimiz, silahlarımız, donanımlarımız ve taşıtlarımızla bu düzene bir dur demeye çalışacağız. İster tek başımıza, istersek de üç arkadaşımızla meydan okuyabileceğimiz bu yapım bizlere bir açık dünya sunacak. Çıkış tarihinde 100 kadar görevin bulunacağı oyunda, her görev birden farklı şekilde tamamlanabilecek. Bu sefer Ubisoft'un kalplerimizi kırmayacağını ve Tom Clancy adına yakışır bir hikayeyle güzel bir maceraya çıkacağımızı umuyoruz. ■ **Ahmet Rıdvan Potur**





OUTLAST 2

Yapım ***Red Barrels*** *Dağıtım* ***Red Barrels***
Tür ***Korku*** *Platform* ***PC, PS4, Xbox One***
Çıkış Tarihi ***2017'nin ilk çeyreği***

İlk oyunu 4 milyondan fazla satış gerçekleştiren, zamanla bundle'lar ve kulaktan kulağa duyumların da yardımıyla hemen hepimizin Steam kütüphanesine girmeyi başaran Outlast'ın devam oyunu, en az ilki kadar dehşet vadediyor. Oyunun yaklaşık 10 dakika içinde tüketilebilen demosunda yazar Blake Langermann'ı canlandırıyorduk ve oyunun daha çok gizlilik tarafı ön plana çıkartılmıştı. Ayrıca oyunun grafikleri ve fizikleri de hayli gelişme göstermiş gibi gözüküyor. En büyük rakibi Resident Evil 7'nin aksine VR desteği sunmayacak olan oyun için ilk izlenimlerimiz çok olumlu, merakla bekliyoruz. ■ **Kürşat Zaman**

RED DEAD REDEMPTION 2

Yapım ***Rockstar Studios*** *Dağıtım* ***Rockstar Games***
Tür ***Aksiyon*** *Platform* ***PS4, Xbox One***
Çıkış Tarihi ***2017'nin ikinci yarısı***



Red Dead serisinin ikinci oyunu olan Red Dead Redemption, 2010 yılında bizleri acımasız kıtanın çorak topraklarına götürmüştü. 20'nci yüzyılda geçen oyunda, eski bir kanun kaçağı olan John Marston'ın hikâyesine tanık olmuştuk. Oldukça sevilen bu hikâyenin ardından oyuncular da üçe ayrıldı; oyunun en başından beri bilgisayara gelmesini bekleyenler, oyunun yeni nesil konsollara gelmesini bekleyenler ve devam oyununun gelmesini bekleyenler. İki art görseli ve kısa bir teaser ile birlikte birçok oyuncuyu ters köşe yapan Rockstar, oyunu Red Dead Redemption 2 olarak adlandırdı. Bu adlandırmanın ardından oyunun John Marston'ın hikâyesinin öncesinde mi sonrasında mı geçeceği tartışılmaya başlandı. Tartışmayı bir kenara bırakırsak, kesin olan tek şeyin 2017 sonbaharında vahşi batıya dörtnala yol alacağımız olduğunu söyleyebiliriz. ■ **Ahmet Rıdvan Potur**

KISA KISA

Destiny 2

Şimdiye kadar konsollarda hükmünü süren ve özellikle etkinlikleri ile büyük fark yaratan oyun artık PC için de geliştirilecek. Bilgiler şimdilik çok sınırlı ancak eski karakterimizi yeni oyuna taşıyamayacağız gibi gözüküyor.

Halo Wars 2

Gerçek zamanlı strateji türünün ustası Creative Assembly'nin de katkılarıyla, müthiş olumlu bir beta sürecini geride bıraktı Halo Wars 2. Halo dünyasına bir kez daha tepeden bakacağımız günleri sabırsızlıkla bekliyoruz.

Shenmue III

Bu ülkenin insanı çok az oyuna karşı bu kadar Fransız kalabilmiştir herhalde. Ülkemizde çok kısıtlı satış rakamlarına ulaşabilen Dreamcast'in en müthiş oyunu, üçüncü bölümü ile geri dönüyor. Yine ertelenmezse 2017'nin son günlerinde bizimle olacak.

Scalebound

İlk duyulduğunda olay yaratan Scalebound, daha sonra gelen ve çok beğenilmeyen E3 videosundan sonra sessizliğe büründü. Apartman boyundaki düşmanlarımıza, eldeki kısıtlı silahlar ve sadık ejderhamız ile kafa tutacağız.

Days Gone

İnsanlığın neredeyse tamamını öldüren ve milyonlarca ölüyü de "Freaker"lara, zombilere, çeviren global bir salgının iki yıl sonrasına gidiyoruz. İstersek gizlilik içerisinde, istersek de ateşli silahlarla ortalığı ayağa kaldırarak ilerleyebileceğimiz yapım farklı bir deneyim sunacak.

WH40K DoW III

İlk duyduğumuzda "aa ne güzel" deyip geçtiğimiz oyun bizi Gamescom sırasında esir edince ışık hızıyla tekrar gündemimize girdi. Bu kadar keyifli olacaksa gönderin gelsin dedirten yapım, serinin çıtasını biraz daha yukarı taşımaya aday.

İNCELEME

Dishonored 2

Dishonored 2
Emily ve Corvo belki de bugüne kadar gördüğümüz en fazla beceri gerektiren FPS oyunu ile geri dönüyor. Öyle ki bu oyunu normal bitiren oyuncu ile kahramanlarımızın yeteneklerini dibine kadar kullanan bir diğer oyuncu arasındaki farka inanamayabilirsiniz.
Sayfa 50

Altın 9,5 - 10 puan **Gümüş** 8,5 - 9,4 puan **Bronz** 7,5 - 8,4

Yapım **Ubisoft**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web **watchdogs.ubisoft.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**
Dijital Dağıtıcı **Playstore**



WATCH DOGS® 2

YENİ *SÜRÜMÜ*YLE **DAHA DA** *ETKİN BİR BİÇİMDE* ***ŞEHRİ*** **ELE** GEÇİREN **CTOS**, ÖNEMLİ BİR HASMINI **HESABA KATMIYORDU... DEDSEC**!

Bilgisayar toplayıp birleştirmenin kolaylaştığı günümüzde –ki artık birçok marka da direkt, önden toparlanmış oyuncu bilgisayarları üretiyor- "bilgisayardan anlıyorum" demek için daha da farklı şeyleri bilmek gerekiyor. Oysaki zamanında böyle miydi? Misal ben, bilgisayar dünyasına Amstrad gibi bir antikayla girdim, PC'de de Windows 3.1 sürümüyle, arada bir açtığınız saçma bir oluşumdu zira Dos 6.22 her şeye yetiyordu.
Şimdi gösteriyorlar ya "hack konsolu" diye siyah üstüne beyaz yazılar falan, işte Dos'un ortamı aynen böyleydi. Her şey komutla çalıştırılır, klasörlerin içinde ne var diye görmek için bile ekstra çabalara girilirdi.
Tabii bu sırada bilgisayar toplamak için malzemeleri aldıktan sonra bunları bir de bilgisayara algılatmak vardı ki Plug'n Play'in ilk dönemlerinde bu iş halen bir eziyetti.
Derken Windows Dos'un yerini tamamıyla aldı, internet ağı genişledi ve IRC çağı başladı. Burada da bir süre sonra müthiş bir "hack" furyası başladı. Hayır, web sitelerini ele geçirmek değildi konu; moda başkalarının bilgisayarına girmekti...
Bunu sağlayan Netbus ve Back Orifice ikilisiyle bir dönem herkes kendini gerçek bir hacker gibi hissetmişti. Olay çok basitti aslında; bir şekilde karşı tarafa mail, ICQ, Messenger vs. yoluyla, "Hemen aç bak, süper bir şey yolladım" diyordunuz, Netbus'ın client'ını atıyordunuz, karşı taraf bunu, "E açılmadı bu?" diye karşılıyordu ve siz çoktan onun bilgisayarına giriş hakkı elde ediyordunuz. Netbus kısıtlı işler yaptırıyordu başlarda ve sonradan Back Orifice ile karşı tarafın tüm bilgisayarını kurcalama imkanına kavuşmuştuk. Çok çılgın günlerdi, gizlilik denen şey yerle bir konumdaydı!
Şimdi şuradaki Watch Dogs 2 dünyasına bakınca da dede gibi, "Nereden, nereye?" demek durumunda kalıyoruz. Tek bir akıllı telefon ile resmen tüm şehrin altyapısını altüst etmek mümkün. Ha gerçekte olmaz ama eğer bir şekilde, bir şehir gerçekten "akıllı" olursa, birilerinin bunu suiistimal edeceği de kesin. Aynı DedSec gibi!

Düzene karşı ayaklanma

Zamanında devletler yerine büyük şirketlerin kontrole geçeceği söylendiğinde, "ehaheha" diye gülerdim. (O zamanlar mIRC'da böyle gülmek modaydı.) Sonra baktım ki konu bayağı bayağı Amerika'da böyleymiş. Trump'ın zaferi de bunu körükledi iyicene. (Bizde de olması yakındır.)
Watch Dogs 2 de bu popüler senaryoyu içinde barındırıyor. İlk oyunu oynayanlar ctOS'i ("Si ti o es" diye okudum.) zaten tanıyordur; kendisi tüm şehri kontrol eden bir bilgisayar sistemi. Bu defa da konu ctOS (central Operating System) ama ilk oyunda olanlardan sonra o da güncellenmiş ve ctOS 2.0 yayına sokulmuş. Tüm bu sistemin arkasında da Blume adındaki dev holding var.

DedSec size bir telefon verdiği anda hemen telefonunuzu açın ve listelenen uygulamaları yükleyin. Ne kadar çabuk bu uygulamaların getirdiği görevleri alırsanız, o kadar çabuk oyunda ilerlersiniz.

Ünlü Lombard Sokağı'na uğramadan geçmek olmaz. (Sürerken düz gitmeyi deneyin.)

ctOS şehir kontrolü için hoş gözükse de biraz Minority Report tarzı takılmaya başlayıp, suç potansiyeli gördüğü kişileri fişlemeye başlayınca DedSec'in dikkatini çekmiş. Bu ünlü hacker grubu ctOS'in ve Blume'un en büyük düşmanı ve gördükleri her yerde bu sisteme zarar vermek için çaba sarf ediyor.
Ve tahmin edin biz kimiz... Elbette bir DedSec üyesi! Hatta oyunun hemen başında yeni yetme bir DedSec üyesi olarak görülüyoruz ve kendimizi DedSec'e ispat etmeye çalışıyoruz. Kahramanımızın adı Marcus Holloway. Kendisi elbette usta bir hacker. Her ne kadar her türlü sisteme cep telefonuyla giriyor olsa da işinin ehli olduğunu düşünmekteyiz.
Marcus aynı zamanda bir parkour meraklısı. Olmadık yerlere tırmanma, oradan saltoyla yere atlama, rakiplerini enteresan hareketlerle yere indirme gibi konularda uzman.
Tabii normal bir vatandaş olduğu için kimseyi öldürmek de istemiyor ve bu yüzden yanında Yoyo olduğundan şüphelendiğim garip bir yakın dövüş silahı ve sonsuz mermisi bulunan bir şok tabancasıyla dolaşıyor.
Bakın şimdiye kadarki tanım çok iyi. Genç bir hacker, parkour meraklısı, zararsız silahları var ve amacı da diktatör gibi duran ctOS'le savaşmak. Bu tanımı yıkan konu ise oyuna eklenen silahlar olmuş... Ubisoft herkesi mutlu etmek adına makineli tüfekler, pompalılar, bombalar, ne ararsanız oyuna eklemiş ve bu masum hacker bir anda gözü dönmüş bir katile dönüşüyor.

Konuyu hemen başta açtım zira bence Watch Dogs 2'nin en sakil duran yönü bu olmuş. Tam bir tema belirlenmişken, tüm oyuncular mutlu olsun diye işin içine "shooter" öğelerini eklemek nedir? Siz oyunda bir süre bu silahları kullanmayı seçmeyebilirsiniz ama iş bazı noktalarda silahsız çözülemeyecek hale geliyor. Bu da temayı yerle bir ediyor...

Haydi biberleyelim!

San Francisco'nun ayaklarımızın altında olduğu Watch Dogs 2, elbette eski WD ve Assassin's Creed oyunları gibi bolca yapılacak görev vaat ediyor. Sokağa bir tane ana görevle çıkıyorsunuz ve mahallede iki tur attıktan sonra bir anda yan görevler bir bir telefonunuzdaki uygulamaya düşmeye başlıyor. Görevlerimiz genellikle belirli noktalara gittikten sonra bir takım bilgileri aşırmaya, bir şeyleri hack'lemeye odaklı gidiyor ama ilerleyen vakitlerde konular gelişiyor.

Ana görev ve yan görevler dışında telefonunuzdan anında ulaşabildiğiniz iki farklı görev türü daha var. Bunlar Driver SF ve ScoutX. Driver SF direkt Uber'a gönderme olmuş. Yani olay birilerinin taksiciliğini yapmak. Tema Uber, oynanış da bildiğiniz Crazy Taxi. (Muhteşem oyundu zamanı için.) Arabanıza aldığınız arkadaşlar normal bir şekilde, "Şuraya gidelim" demiyor, ya abuk subuk atlayışlar yapmanızı istiyor, ya robotlarını aratıyor... Kimden nasıl bir para kazanabileceğinizi de önceden görüyor ve ona göre görevi seçebiliyorsunuz.
ScoutX de yine günümüze gönderme yapılmış bir oynanış sunuyor. San Francisco'nun ünlü noktalarına yaklaştığınızda ekrana bir uyarı geliyor ve bu da şu anlama geliyor: Ne yapıyorsan bırak ve o noktada bir Selfie çek. Her selfie takipçi demek, her selfie yeni yüz ifadeleri için puan demek... ScoutX şehri anlamsızca dolaşmaya bir anlam





getirdiği için hoşuma gitti ama tüm noktalarda fotoğraf çektirdikten sonra yine görevlerle baş başa kalıyorsunuz.

Uçuramazsan sürersin

Telefonunu ve bilgisayarını Quadcopter adındaki drone ve ufak RC arabasıyla etkileşim halinde kullanabilen Marcus, bu iki cihazla harikalar yaratabiliyor. Quadcopter sinyal mesafesi içerisinde istediğiniz yüksekliğe kadar çıkıp ufak yerlere de girebiliyor. RC arabası da özellikle havalandırma deliklerinde ilerlemekte uzman ve dilerseniz zıplayabiliyor. (Araştırma puanıyla daha da yükseğe zıplamasını sağlayabiliyorsunuz.)

Fiziksel olarak bulunmanız gerekmeyen işlerde, sizin yapabildiğiniz tüm hack işlerini Quadcopter'iniz ve RC arabanız da yapabiliyor. Bu da demek oluyor ki oyunun hemen başlarında yemeyip içmeyip Quadcopter'i satın almalısınız!!! Emin olun işiniz o kadar kolaylaşacak ki...

Araba mı lazım? Açın telefonunuzu, istediğiniz aracı çağırın... Efendim? Hiç araba yok mu? İşte burada oyundaki paraların önemi ortaya çıkıyor. Araç dükkanlarından hiç araç almazsanız, istediğiniz an bir tanesine de kavuşamazsınız.

Oyunun tecrübe puanı sistemi "follower" yani "takipçi" olarak belirlenmiş ve her görevin sonunda belirli sayıda takipçi kazanıyorsunuz. Takipçileriniz arttıkça da araştırma puanlarına ulaşıyorsunuz. Araştırma puanı da onlarca yetenek arasında kendinize yeni özellikler eklemek anlamına geliyor.

Ve konuyu bağlıyorum; bu araştırma puanlarını kazanmanın tek yolu görevler değil. Evet, şehrin her tarafında, haritada beyaz bir kurukafayla gösterilen araştırma puanları bulunuyor. Bunları da aynı Batman oyunlarındaki Riddler bulmacaları gibi hafif zor şekilde ele geçirmemiz istenmiş. Fakat ne demiştim, Quadcopter'iniz varsa her şey daha kolay! O yüksekteki araştırma puanlarını drone'unuzla yakalamanın bu kadar kolay olabileceğini düşünmezdiniz, emin olun...

Quadcopter'imiz ve RC arabamız aynı zamanda birer silah gibi de kullanılabiliyor fakat bunun için yeteneklerinizi o yönde geliştirmeniz gerekiyor.

İşin özeti, o Quadcopter'i hemen almalısınız!

Biraz daha param olsa...

Gelelim maddiyata. Dedik ki San Francisco büyük. Dedik ki görevler var, araştırma puanları var. Peki ya o kıyafet sembolleri, boya kutuları, dolar işaretleri ne oluyor? Açıklayayım...

Dolar işaretlerine uğradığınızda, her işaret için Türkiye'deki dolar kuru 5 kuruş azalıyor ve ülke kurtuluyor. (Böyle

San Francisco nasıl bir yer?

Üzerinize afiyet bir yıl önce gittiğim Amerika'da San Francisco'yu görme fırsatı da yakaladım ve bir o yokuşu çıktım, bir bu yokuşu indim... Her ne kadar New York'tan sonra çok tatmin etmese de gene de fena bir şehir değildi.

Bildiğiniz üzere bu şehir bitişik düzen ilerleyen tepelerin üstüne kurulmuş ve haliyle de her yer inanılmaz yokuşlarla dolmuş, taşmış. Şehrin ölçeği yürümek için çok müsait ama yokuşlar buna asla izin vermiyor. Toplu taşıma da nanay olduğu için arabaya veya Uber'a mahkum kalıyorsunuz. Arabanız varsa da 50$ gibi park ücretleri çıkıyor karşınıza, dağılıyorsunuz.

San Francisco'nun kırmızı Golden Gate köprüsünün yanında Alcatraz hapishanesinin bulunduğu adası meşhur. Burayı ziyaret etmek içinse aylar önceden bilet almak gerekiyor.

Şehrin içinde Chinatown'ı ziyaret ettiğinizde görüyorsunuz ki gerçekten orada küçük bir Çin var. Limana indiğinizde de restoranlar ve alışveriş mekanları karşılıyor sizi. Burada da biraz vakit geçirdikten sonra inanılmaz bir sıra bekleyip otantik tramvaya biniyor ve San Francisco'yu tamamlıyorsunuz.

Bu şehrin Amerika'daki önemiyse silikon vadisine dönüşmüş olması ve her türlü Startup'ın da burada gerçekleşmesi. Dolayısıyla şehir gençlerle kaynıyor, her taraf teknoloji girişimcileriyle dolu.

Her şeyi bu kutuya sığdırdığıma göre, dolar da 3.5 TL olmuşken artık San Francisco'ya gitmenize gerek kalmadı. Zaten bu döviz kurlarıyla devlet baba resmen diyor ki, "Otur oturduğun yerde." O yüzden bu sanal gezinti için bana teşekkür edebilirsiniz.



DLC olayları

Eklenti paketi olmayan bir oyun hayal edebiliyor musunuz? Ben edemiyorum. WD2 gibi bir oyunun da DLC'siz kalması imkansızdı zaten ve Ubisoft tam beş farklı DLC paketinin duyurusunu yaptı bile.
Bu ayın 13'ünde indirilmeye hazır olacak olan T-Bone Content Bundle'da yeni bir co-op zorluk seviyesi olan Mayhem ve ilk WD'den tanıdığımız Raymond "T-Bone" Kenney'nin kıyafetleri ve kamyoneti yer alacak.
Bahar aylarında Human Conditions gelecek. Bu pakette San Francisco'nun bilim ve tıp endüstrisi etrafında dönen üç tane yeni hikaye yer alacak. Ayrıca Jammer adındaki bir düşmanı konu eden yeni co-op görevleri de bulunacak. Yine aynı sürelerde yayımlanması beklenen No Compromise DLC'si de Rus mafyasını konu alan bir hikaye barındıracak. Bu pakette yeni bir co-op modu olan Showdown'ı da deneyebileceğiz.
Son sıradaysa Root Access Bundle yer alıyor. Kış aylarını hedefleyen pakette Zodiac Killer görevi, yeni kıyafetler, araçlar, skin'ler ve silahlar yer alacak. Peki ya beşinci paket? Onun adı Psychedelic Pack ve oyun çıktığında o da satışa sunulmuştu...



Düşmanlarınızdan, onlara hiç dokunmadan kurtulmak için onların üstüne polisi veya rakip çeteyi salabiliyorsunuz.

olsa iyi olurdu ha!) Dolar işaretlerinde bir çeşit para var demek arkadaşlar. Bu 20.000$ değerinde bir para çantası da olabilir, yaklaşık 5000$ değerinde pahalı bir eşya da olabilir. İşin kötüsü de bunlar da araştırma puanları gibi ya iyi gizlenmiş durumda, ya da iyi korunuyorlar. Öyle sokağın ortasında para bulmak yok burada. (En son yerden tam 100 TL bulduğumu söylemiş miydim?)
Kıyafet sembollerinde gardırobunuza ekleyebileceğiniz yeni bir kıyafet (Yok ya?), boya kutularında da araçlarınız için yeni boya seçenekleri bulunmakta. Bunların dışında da yeşilli kurukafa sembolleri göreceksiniz ve bunları da yeteneklerinizi geliştirmek için gereken araştırma puanına ek bir gereksinim olarak kullanacaksınız.

Şu yetenek mevzusunu da aradan çıkartalım. Önceki oyundaki gibi burada da kahramanımız tavsiye edilen başlangıç paketi fiyatıyla macerasına başlıyor ve siz onu full + full paket yapıncaya kadar geliştiriyorsunuz. Nasıl bir oynanış seçtiğinize bağlı olarak karakterinizin Quadcopter ve RC arabalarını geliştirerek işleri gizlilikle çözmeyi seçebilirsiniz, combat kısmına ağırlık verip Rambo yapabilirsiniz, hack işlerinde uzmanlığını artırıp şehirde daha fazla kaos yaratmasını sağlayabilirsiniz ya da toplum huzurunu altüst edecek bir teknoloji peşinden gidebilirsiniz. Hiçbir yeteneğiniz oyunun seyrini, oynanışı radikal bir biçimde değiştirmiyor ve bu anlamda iyi bir denge tutturulmuş olduğunu da söyleyebilirim. Zaten yetenekleri açmak için gereken araştırma puanlarını kazanmak da pek kolay değil.

Çık oyunumdan!

İşin online tarafına gelecek olduğumuzda görüyoruz ki online çalışmıyor! Şöyle ki oyun ilk piyasaya çıktığında online kısmın büyük bir bölümü çökük durumdaydı. Ben yazıya başladığımda da yeni yeni düzeliyordu.
İlk oyundaki "başkasının oyununu işgal etme" durumu burada da mevcut. Hatta oyunda hiçbir şey yapmazken (Mesela yazıyı yazarken oyunu açık tutuyordum başlıklara bakabilmek için), bir anda birisi oyununuza dalıp sizden bir şey çalmak isteyebiliyor. Onu fark edip bir



de üstüne yakalayabilirseniz, takipçileriniz artıyor. Oyuncular bu şekilde, eğer şehrin altını üstünü getirirseniz sizi yakalamak üzere de oyununuza girebiliyor. Aynı şekilde siz de başkalarının oyunlarına bu şekilde dalabiliyorsunuz. İşin en güzel tarafıysa yine oyuncuların oyununuza girip anlaşmalı bir şekilde görevleri yapmanızda rol oynaması. Oyundaki görevleri birileriyle tamamlamak eğlenceli oluyor lakin zaman zaman görevde saçma sapan davranıp sizi zora soktukları da olabiliyor. Oyunun online kısmıyla ilgili bilmeniz gereken şu ki Watch Dogs 2 tek kişilik bir oyun. Yani oyunu bir kez tamamladıktan sonra online'da akarım diye bir durum söz konusu değil.

Ben olsaydım...

WD2, ilk oyundan daha ileri bir yerde, bunu tartışamayız bile fakat yeterince ilerlemiş olduğunu da söyleyemem. Mesela ben olsaydım, ilk iş olarak oyuna çok daha fazla rastgele olay eklerdim. Şehirdeki herkesin telefonuna sızabiliyoruz. Fakat birisinin telefonuna girdiğimizde ya kısa bir konuşma dinleyebiliyoruz, ya kısa bir mesajlaşma okuyabiliyoruz, ya telefonu bozabiliyoruz, ya az bir miktar para çekebiliyoruz ya da hack şarjımızı dolduruyoruz. Para çekme ve hack şarjı o kadar çok çıkıyor ki karşımıza, bir süre sonra kimsenin telefonuna bağlanmıyoruz bile. Oysaki, o telefon konuşmalarından, mesajlardan gizemli görevler çıksaydı, hatta bir çeşit görev zinciri başlatabilseydik muhteşem



olmaz mıydı? Binlerce kişinin olduğu şehir, bir anda yaşamaya başlardı. Evet, sanırım oyunda sadece bunu yapardım ve insanlara daha fazla kişilik eklerdim. Tarama yaptığımızda herkesin ne işle meşgul olduğunu görebiliyoruz ya, "İntihara meyilli" diye bir tanım çıktığında, onu kurtarabilmek için bir araştırmaya girebilmeliydik örneğin. "Çok borcu var" ibaresi gördüğümüzde ona yardım edebilmeliydik, "Hırsız" yazısını gördüğümüzde peşine çete üyelerini takıp onu korkutabilmeliydik vb.

Şu haliyle, her ne kadar yan görevler bu anlattığım şekliyle fakat çok belirgin bir düzende karşımıza çıksa da, oyundaki her şey fazlasıyla ayarlı. Bu da oyunu herhangi bir açık dünya temalı oyuna döndürüyor. Fakat Ubisoft diyalogları, görevleri ve şehri o kadar güzel yaratmış ki oyuna bir AC oyunu gibi hızla bağlanıyor ve kolayına da kopamıyorsunuz. Ubisoft iki dakika CD Projekt RED'den yardım alsaydı ortaya bir efsane çıkabilirdi ama şu anki haliyle de WD2, hiç de fena bir oyun değil...

■ **Tuna Şentuna**





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●
Son derece aciz bir şekilde başladığınız oyunda, kontrole mi alışayım, harita nasıl bir şey, bunlar kim derken resmen gerginlik yaşıyorsunuz. I ıh... Ben yaşamadım

İlk hafta ●●●●●
Bu ikinci gün olur, ilk hafta olur, oyuna bir kez alışıp yeteneklerinizi de iyiden iyiye geliştirdikçe resmen akıp gidiyorsunuz.

İlk ay ●●●●●
Oyunu pek fazla oynamadığınız takdirde hala yapacak bir şeyler bulabilirsiniz yoksa işiniz –bir süre sonra sıkıcı hale gelen- online oyuna bakıyor. Hiç de sıkmıyor



Hack nerde hack! %83 HACK!

OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%40 Quadcopter uçuruyoruz
%40 RC arabasını oraya buraya gönderiyoruz
%20 Yoyo ile adam dövüyoruz



ARTI

San Francisco çok şahane olmuş
Diyaloglar ve görevler iyi
Müzikler güzel seçilmiş

EKSİ Yoo bence gayet uymuş!

Yapay zeka 2.0 istiyoruz!
~~DedSec'in amacıyla silahlı çatışmalar uymamış~~
İlk oyunun üstüne daha fazla geliştirme olabilirdi

SON KARAR

İlk Watch Dogs dünya üzerinde olmasaydı ve bu oyun ilk WD olarak bize lanse edilseydi herhalde yerlerde yuvarlanırdık ama şu devirde bir klasik olması için daha çok uğraşması gerekiyor. Yine de gayet alınası bir oyun; hele ki önceki oyunu oynamadıysanız.



~~85~~ 89

Sorry Tuna ama bu oyunun değeri 89!
HACKED BY EMRE!

Yapım **Arkane Studios** Dağıtım **Bethesda** Tür **FPS** Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web **dishonored.bethesda.net** Türkiye Dağıtıcısı **Aral** Dijital Dağıtıcı **Playstore**

Dishonored 2

Sadece isminizi kurtarmak değil, insanları kurtarmak da önemlidir. Emily ve Corvo'nun da hızlı başlayan diktatörlüğü durdurmak için size ihtiyacı var...

Normal şartlar altında, bir yerden apansız çıkan bir akrabamız bizi mutlu eder. "Bak kimler gelmiş!" sözünün ardında sürpriz bir teyze, bir dayı veya bir hala sizi son derece mutlu edebilecekken burada durum biraz farklı.

Emily sanıyor ki annesi tek çocuk. Ölmüş falan ama sonuçta annesinin kardeşi, yani bir teyzesi, dayısı yok diye biliyor Emily. Ve fakat bir gün, tam da keyfi yerindeyken, annesinin ölüm yıldönümünde komşu memleketlerden biri, yanındaki mekanik korumalarla Emily'nin sarayına teşrif ediyor. Niyetinin iyi olduğunu ve bir sürprizi olduğunu söylüyor, paketten de dev gibi bir pasta veya bolca altın çıkacağına teyzesi Delilah beliriyor. Sevimli bir teyze olacağına da Delilah meğer karanlık sanatlarda usta bir cadı da değil miymiş? Buyurun cenaze merasimine... Delilah belirdiği gibi Emily'ye savaş açıyor ve ilk oyunda Corvo'nun düştüğü konum gibi, burada da yine kendi ülkenizde suçlu konumuna düşüyorsunuz. Hiç hoş değil, hiç...

Böyle teyze olmaz olsun!

Hikaye gördüğünüz üzere hiç karmaşık değil. Kötü bir cadı geliyor ve özgürlüğünüzü, her şeyinizi elinizden alıyor. Hemen oyunun başında bir seçim yapmanız da isteniyor. Emily veya Corvo'yla mı oynayacağınız soruluyor ve seçiminizi Emily'den yana yaparsanız –ki ilk önce onunla oyunu oynamanızı tavsiye ederim- Corvo Delilah tarafından taşa döndürülüyor. Emily artık hem ülkesini kurtarmak zorunda, hem de babasını. Her şey bayağı net, değil mi?

Şayet ki ilk oyunu oynadıysanız, hikayenin buradan sonrasında karşınıza çıkacakları da hemen tanıyacaksınız. Oynanış, önceki oyuna o kadar fazla benziyor ki kısa sürede görevleri yaparken esip gitmeniz işten bile değil. Her ne kadar Emily iyi bir dövüşçü olsa da kısa sürede, aynı babası gibi Outsider adındaki varlık tarafından ziyaret ediliyor. Size Outsider'ın güçlerini teklif eden bu varlığa eğer evet yanıtını verirseniz oyunu mistik güçlerin yardımıyla götürebiliyorsunuz. Arkane Studios bu defa güçleriniz olmadan da oyunu denemenize olanak tanıdığından, Outsider'ın sorusuna olumsuz bir yanıt da verebilme şansınız var. Zaten oyunu güçlere sahip olarak oynadıktan bir süre sonra fark ettim ki tüm bölümler güçleriniz olmadan da tamamlanacak şekilde tasarlanmış. Mesela Emily'nin Far Reach gücü, belirli bir uzaklığa ışınlanmanıza olanak tanıyor. Ne var ki oyun boyunca bunun kullanımının şart olduğu bir yer göremiyorsunuz. Bu bölüm kurgusu da hem bir anlamda iyi olmuş, hem de bazı

Şu çok net olarak görülüyor ki oyun bir bütün olarak değil de bölüm bölüm tasarlanmış

Tablolar
Eğer oyunda sürekli paraya sıkışıyorsanız sizi en çok mutlu edecek olan para kaynağı, tablolar oluyor. 200 altın veren tabloları bulmaksa başlı başına bir iş.







ilginç tasarımları engellemiş bana sorarsanız. Yani Far Reach ile milimetrik atışlar yapıp varabileceğimiz yerler tasarlanabilecekken sonuca daha düz bir şekilde ulaşabildiğimiz bir kurgu benimsenmiş. (Hemen eleştiririm!)

Sadece eğilmek yeter

Şu çok net olarak görülüyor ki oyun bir bütün olarak değil de bölüm bölüm tasarlanmış. Mesela Infinite Warfare'da ortamlar ve yaptıklarınız birbirine çok benzediğinden bölümden bölüme geçtiğinizi daha az hissediyorsunuz. Burada ise her bir bölüm, farklı bir temada tasarlandığı ve kendi içinde aslında bir RPG'nin bir bölgesini andırdığı için her görev akılda kalıcı ortamlardan ve değişik bir senaryo örgüsünden oluşuyor.
Çok fazla spoiler vermek istemiyorum ama bunun en bariz şekilde görüldüğü yer, mekanik bir labirent olan Clockwork Mansion bölümü. Buradaki tasarım gerçekten inanılmaz başarılı ve gizli her şeyi bulmak için en fazla çaba göstereceğiniz bölüm de bu olacak. Şöyle ki bu garip evde çeşitli kolları kullandıkça evin bölümleri yer değiştiriyor ve yeni mekanlar ortaya çıkıyor. Tüm bu enteresanlığa bir de robotlar eklenince ortam iyice şenleniyor.
Fakat bu bölümü aştıktan sonra, Karnaca'nın (Emily'nin memeleket.) herhangi bir yerindeki bir görevi yaparken oynanış daha düz bir hale geliyor. Bu kadar farklılık olması da bir yandan garip gelmiyor değil...
Oyundaki tüm görev bölgelerinde bir tane ana görevimiz oluyor ve o bölgede şans eseri karşılaştığımız bazı insanlar da bize ufak görevler verebiliyor. Nadiren de olsa senaryoda yeri olan ufak olaylar gerçekleşiyor ve bunlar da ufak mutluluklar yaratıyor. (Örneğin karaborsadan bir mal almaya çalışırken satıcı bir anda bizi uyarıyor ve belalı tiplerin geldiğini, uzamamız gerektiğini söylüyor. Kaçmazsak gelen üç kişi bize saldırabiliyor.) Fakat nihayetinde bölümlerde ana görevimize odaklanıyor ve onu çözmek için uğraşa giriyoruz. Bu görev doğrultusunda ilerlerken de o görevi kaosa mı yönelik yoksa daha insancıl bir şekilde

Güçlerini söyle bana

Corvo'nun sahip olduğu güçler –her ne kadar rune'lar sayesinde biraz değişim kazansa da- ilk oyundakilerle aynı olduğu için onu buraya konu etmiyorum ve direkt Emily'ye odaklanıyorum.
Emily'nin toplamda altı tane gücü bulunuyor ve bunlar da sırasıyla Mesmerize, Doppleganger, Shadow Walk, Far Reach, Domino ve Dark Vision.
Mesmerize düşmanları kendine çekip bir süre onları oyalayan bir varlık yaratmanızı sağlıyor. Bu varlık kaybolduktan sonra düşmanlarınız neler olduğunu hatırlamıyor ve işine geri dönüyor. Doppleganger yine yanıltmaya yönelik bir güç ve rakiplerinizin dikkatini dağıtan bir kopyanızı yaratmaya yarıyor. İsterseniz bu kopyanızla yer değiştirebilecek şekilde bu gücü geliştirebiliyorsunuz. Shadow Walk yere yakın, Darkness'ın sahip olduğu türde ufak bir gölge yaratığına dönüşmenizi sağlıyor. Özellikle fare deliklerine dalmak veya işleri gizlice halletmek için gayet iyi bir güç. Şişe atarmışçasına hedef belirlediğiniz Far Reach ile ulaşılması zor yerlere ışınlanabiliyor ve ilerleyen seviyelerde cisimleri, insanları da kendinize çekebiliyorsunuz. En orijinal güçlerinizden biri olan Domino, birkaç tane askeri işaretlemenize ve birine olan şeyin diğerine de olmasına olanak tanıyor. Misal bir asker balkonda duruyor ve onu diğer askerlerle bağlayıp balkondan iterseniz, bağladıklarınız da ölüyor. Pek bir işe yaradığını düşünmediğim Dark Vision ise duvarların arkasındaki düşmanlarınızı görmenizi sağlamakta. Lakin bu olmadan da oyunu gayet kolay idare edebiliyorsunuz.
Size tavsiyem bu güçlerden Domino, Far Reach ve Shadow Walk üzerinde yoğunlaşmanız. Diğerleri olmadan da oyunda zaten sürekli üstün konumda olabiliyorsunuz.



İşte kadim dostumuz... Bizi gemisinde ağırlamasa kim bilir ne yapardık...

Sinek kovanları
Bazı bölümlerde bolca kovanla karşılaşacaksınız. Bunları yok etmek için her türlü silahınızı kullanabilirsiniz ama en etkili yöntemin kılıçla hızla kovanlara dalmak olduğunu keşfettim.



çözüp çözmeyeceğimize dair seçimler de sunuluyor.
Şöyle ki oyunda eğer öldürmeyi ilk sıraya koyarsanız oyunun sonu değişiyor ve oyunu bir kez daha oynadığınızda Bloodfly adındaki sineklerin daha fazla yuva yaptığını görüyorsunuz. Düşmanlarınızı sakinleştirici oklarla vurup arkadan yaklaştığınızda bayıltmayı seçerseniz de daha iyi bir insan oluyorsunuz. Infamous'ta şehrin altını üstünü getirmiş biri olarak ben elbette önüme geleni deştim; bence oyun öyle daha keyifli!

Acaba şu delikte ne var...

Şayet ki ana görevin peşinden koşup bir de önünüze geleni hızla öldürürseniz oyunun süresini inanılmaz bir şekilde kısaltmış olacağınızı bilin. Zaten böyle yapacaksanız da Infinite Warfare var babalar gibi, onu tercih edin.
Dishonored 2 sizi bolca araştırma yapmaya ve bölümlerin tadını çıkartmaya davet ediyor. Bunu yaparken de sürekli gizliliğimizi korumaya çalışıyoruz. Oyunda bolca iç mekan olduğundan, Arkane her yere bir şeyler sakladığından ve bir de bölüm sonunda neyi, ne kadar keşfedebildiğiniz yüzünüze vurulduğundan, ana görevi unutup kapalı kapılar ardında neler var, çatıda ne duruyor, kasanın içinde gizli olan nedir diyerek her yere girip çıkıyoruz. Araştırmaya o kadar fazla zamanımız gidiyor ki... Bu kötü bir şey değil ama Dishonored 2 kısaca size, "Benimle zaman geçireceksin, yoksa sana duvar saatiyle vururum." diyor.

Bu araştırmalarınızın en verimli kısmı özel güçlerinizi kazanmanıza ve geliştirmenize yarayan Rune'lar. Buna da yeteneklerinizi ufak çapta geliştiren Bonecharm'lar eşlik ediyor. Bonecharm'lar üçe ayrılıyor; standart olanlar, corrupt olup size bir özellik verirken bir başka yerden kısanlar ve black adındaki daha güçlü özelliklere sahip olanlar. Rune ve Bonecharm'ları bulmak içinse oyunun başlarında bize verilen kalbi kullanıyoruz. Bu kalp bir bölümdeki tüm Rune ve Bonecharm'ları bize gösteriyor lakin bunların yerini bilmek yetmiyor, onları almak için de bayağı bir çaba sarf etmemiz gerekebiliyor.
Arkane'in başarılı olduğu bir başka konu da bulmacalar konusunda olmuş. Oyunun hiçbir yerinde çıldırtacak ve zorunlu tutulmuş bulmacalar olmuyor ama kasaların, kapıların şifrelerini bulmaya çalışmak başlı başına bir eğlence. Hatta oyunun bir yerinde, kocaman bir kapıda öylesine bir şifre var



Çoğu asker de genellikle böyle saçma şeyler yapıyor, sonra ölüveriyorlar.

ki... Eğer bunu ipucu almadan çözerseniz koskoca bir bölümü hiç oynamadan diğer göreve geçebiliyorsunuz bile. (Ben bir A4 kağıt alıp kocaman bir tablo yaparak çözdüm, çözünce de büyük bir iş başarmış gibi sevindim. Eski günlerdeki adventure oyunlarını çözmek gibi bir şeydi...)

Aptal mısın arkadaşım?
Evet yapay zeka bayağı kötü. Evet, yine kötü, hep kötü... Oyunun en büyük eksiği de buradan geliyor. Eğer zor bir oyun seviyesi seçmediyseniz, güçlerinize hiç ihtiyacınız olmadan, sadece tabancanızda yeterli kurşun olduğunu bilerek düşmanlarınızı tek tek vurarak ilerleyebiliyorsunuz. Üstelik oyunda ilerledikçe düşmanlarınız ne güçleniyor, ne de sayıları artıyor. Haliyle, zaten güçleriniz sayesinde yeterince güçlüyken, bir anda ölümsüz birine dönüşüyorsunuz. O kadar şahane güçlerimiz olup bunları kullanacağımıza silahlarımıza başvurmak biraz üzücü olmuş.
Ve elbette oyunun PC'deki bug'lı hali de her şeye tuz biber oldu. En iyi ekran kartlarına sahip oyuncular bile oyunda düşük FPS'lerde dolanınca işin tadı kaçtı. Bu olay benim de başıma geldi ve oyunun delirip kapandığı bile oldu. Bu yazıyı hazırlarken de hala ortada bir yama yoktu...
Yapımcıların bölümleri biraz RPG gibi tasarlamaya çalışmaları da sanıyorum ki oyundaki keyfi kaçıran etkenlerden biri olmuş. Düşmanlarınız aynı RPG'lerdeki hassasiyette davranıyor ve sizi gördüklerinde verdikleri tepkiler de RPG kıvamında. (Bolca RPG oynayanlar ne demek istediğimi anlamıştır.) Bölümler sadece harita olarak değil, içindeki olaylarla da daha iyi kurgulanmış olsaydı kesinlikle bu oyunu çok daha fazla beğenirdik. Düşünün ki kum fırtınalarıyla ünlü Dust District bölümünde bile bu fırtına kurgusu sadece basit bir dış etken olarak kullanılmış, oynanışa hiçbir doğru düzgün etkisi yok. (Ne de çok reklamını yapmışlardı bu bölümün...)
Siz dediklerimi anladınız, Son Karar kutusunu da okudunuz, o zaman bana söyleyecek daha fazla bir şey kalmıyor. Zaten Watch Dogs 2 hayatımı çaldı, biraz dinlenmem lazım... ■ **Tuna Şentuna**






Bu kadar tablo asılıyken çalınacak doğru tabloyu bulmamızı bekliyorlar...



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●○○
İlginç bir şekilde, oyun bir hayli ağır başladığı ve ne yapacağınızı tam anlayamadığınız için (Güçleriniz de yok ya...) biraz sıkıcı geçiyor.

İlk hafta ●●●●○
Şayet ki oyunu ağırdan alıyor ve bölümlerdeki tüm gizemleri çözmek için bir çaba harcıyorsanız, bir hafta sonra bile oyunu oynuyor olabilirsiniz.

İlk ay ●●○○○
Oyunu ikinci karakterle de tamamladıktan sonra geri dönüp de oyunu bir kez daha oynamanızı gerektirecek bir şey kalmıyor ve DLC'leri beklerken buluyorsunuz kendinizi.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?
%60 Saklanıyoruz
%20 Kılıçla birilerini kesiyoruz
%20 Rune'ları, Bonecharm'ları arıyoruz



ARTI
Atmosfer çok hoş
Gizlilikleri bulmaya çalışmak iyi bir mücadele
Güçleri kullanmak eğlenceli

EKSİ
Yapay zeka korkunç
Birçok bug var
Bölüm kurguları pek iyi değil

SON KARAR
Yapımcı firma oyunun türü konusunda bir kararsızlığa düştüğü için biraz RPG, biraz FPS derken işin içine bug'lar da girmiş ve tam olarak ne hissedeceğimizi bilemediğimiz bir yapım ortaya çıkmış. Oyun kesinlikle kötü değil ama bir klasik olmaktan da uzak.





Yapım **Infinity Ward** Dağıtım **Activision** Tür **FPS** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **www.callofduty.com/infinitewarfare** Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Call of Duty Infinite Warfare

Uzay savaşı dediğimiz tam olarak da buymuş meğer

Yılların verdiği tecrübeyle, uzunca bir süredir bir yapım duyurulduğu anda, hakkında biraz bilgi edinip birkaç görsel veya video gördükten sonra o oyun hakkında iyi-kötü bir fikrimiz oluyor. Pek az oyun bu tahminlerimizin dışına çıkıp bizi şaşırtmıştır, öyle bir ukala hal aldık, egolar nal gibi oldu.

Tüm dünyanın da nefret kustuğu Call of Duty: Infinite Warfare fragmanını ben de izlediğimde, "Öff, yine aynı şeyler, bir de saçma sapan uzay çıktı başımıza." demiştim. (Saçma sapan uzay da ne demekse...) Negatif yorum bombardımanına tutulan Infinite Warfare, herkesin ortak tükürük okkası haline gelmişti. İlk fragmandan sonra da resmen herkes oyunu kaderine terk etti, ne kimse haberlerini okudu, ne haberler adam gibi yayımlandı, ne heyecan veren görüntüler gösterildi. Oyun resmen unutulmuştu ve ben de hafızamdan silmiştim. Burada enteresan bir durum da oldu ve bir baktım, oyunu denemek istiyorum. Oyunun çıkışına az bir süre kala kapıldığım bu garip heyecanın nedenini bilmiyorum ama asıl şaşırtıcı olan oyunu oynadıktan sonra yaşadıklarımdı...

Star Tours

Bilgisayarın ekran kartını da yenilediğim şu günlerde (GTX 1080) her türlü ayarı Ultra'ya dayamanın verdiği sonsuz bir mutluluk içindeyim. Ve ilk konu olarak da buna değineceğim yeni CoD ile ilgili...

EA Frostbite ile Battlefield'ı coşturduğu sıralarda CoD görsel olarak çok geride kalmıştı ve tam olarak bir hüsrandı. Sonra bir takım çabalara girdiler, olayı toparladılar ama Infinite Warfare'daki görsel kalite için şunu rahatlıkla söyleyebilirim: Bu yılın görsel şampiyonu Infinite Warfare olabilir. Adamlar yememiş, içmemiş detay üzerine çalışmış. Işıklandırmalar, kaplamalar, modellemeler o kadar "tam" ki resmen inadına hata bulmak için çabaladım. Infinity Ward sadece her şeyin düzgün gözükmesiyle de ilgilenmemiş, farklı atmosferler yaratmak için de çabalamış. Oyunun bir yerinde başka bir gezegene iniyoruz ve burada açık alana çıktığımızda gerçekten başka bir yerde olduğumu hissettim ve heyecanlandım. (Aklıma da derhal Star Citizen geldi.)

Kısacası oyun o kadar ama o kadar iyi gözü-



küyor ki sırf şu nedenle bile bakmak lazım. Kaldı ki asıl olayda da şaşırtan bir güzellik var...

Herkes olabildiğince sıradan gözüksün

Captain Nick Reyes. Bu ismi iyice ezberleyin çünkü oyunun kahramanı o. Daha önceki CoD oyunlarındaki gibi birçok farklı askeri kontrol etmek yerine burada tek bir kişinin kontrolündeyiz –ki bu aslında sevindirici bir haber olarak algılanabilir. Lakin işleyişte problemler oluşmuş durumda, o konuya geleceğiz.

Kahramanımızın nerede, ne yaptığını anlatmadan önce Infinite Warfare'ın geçtiği zaman diliminde Dünya'nın konumunu anlatmak gerekiyor. Aslında Dünya ile sınırlanmak, bu oyun dönemini anlatırken yanlış bir tabir oluyor. (Başka gezegenlerdeki yaşam durumunu bilmediğimiz için evimiz olan gezegeni evren olarak nitelendiriyoruz haliyle.) Infinite Warfare döneminde insanlık artık tüm güneş sisteminde seyahat edebiliyor. Tabii seyahat dediğim öyle turistik bir konu değil; zırhlı ve silahlı uzay gemileri ile Jüpiter'den Venüs'e sekiyor, arada Mars'taki üslerin durumuna bakıyor, sonra Üranüs'ü çevreleyen filonun arasına karışabiliyoruz. Tüm bunlar da elbette ki yeni değerli madenler ve uzaydaki üstünlüğün korunmasıyla ilgili. Şöyle ki Amerika'nın önderliğindeki askeri güç, Güneş sistemindeki güvenliği ve huzuru sağlamak istiyor (Tabii şu anda olduğu gibi bütün kaynakları da kendine alıyor.) ve terörist olarak nitelendirilen diğer güçler de uzaydaki Amerikan varlığını tehdit ediyor. Bunların en iddialısı da SDF ve buradaki ortamı tam anlamıyla Red Alert'teki Allied – Soviet mücadelesine benzetebiliriz. SDF aynı UNSA (Amerika) gibi gezegenlerde kendi askerlerini, kendi yapılarını kurmuş ve sürekli UNSA ile kapışıyor. Biz de bu mücadelenin tam ortasına düşüp bir UNSA komutanı olan Nick Reyes'in koltuğuna oturuyoruz.

Komutan Reyes oyunun başlarında daha arka planda bir karakterken, gelişen olaylar neticesinde bir anda büyük bir sorumlulukla karşılaşıyor ve Retribution adındaki uzay gemisinin komutasına geçiyor. Her biri önemli olarak nitelendirilen askerleriyle o görev senin, bu görev benim SDF'e karşı mücadele ediyor, savaş bir dakika bile durmuyor. Infinity Ward'un bu senaryodaki hatası, her şeyi fazlasıyla düz tutmuş olması. Kahramanımız olabildiğince düz bir asker, ekibimizdeki herkes de bir o kadar ruhsuz. Son derece akıllı olan yapay zeka arkadaşımız Ethan (ETH.3n) bile şablon bir droid: Optimist ve sürekli düzgün konuşan, görev takip eden bir robot. Kimlerin başına ne geliyor söylemeyeceğim ama oyun boyunca ekibinizden bir takım isimler şehit oluyor ve onlara bir saniye bile üzülmüyorsunuz. Hatta ölen


Böyle uzay gemilerinin tören alayı yapacağı günleri görebilecek miyiz acaba...

Call of Duty: Modern Warfare Remastered

Infinite Warfare muhteşem bir nefretle karşılaştığı sıralarda, Activision'dan bir haber gelmişti: Oyuna Modern Warfare'ın Remaster hali eklenecekti. Bu haberle birlikte gözler tekrar Infinite Warfare'a çevrildi ve sırf Modern Warfare'ı bir kez daha oynamak isteyenler yeni CoD'u sempatik bulmaya başladı –ki buna gerek yokmuş. Bildiğiniz üzere Modern Warfare bir efsaneydi ve eğer oyunu oynamamış şanslı birkaç kişiden biriyseniz, bu fırsatla coşup delireceksiniz. Altı farklı karakteri farklı senaryolarda kontrol ettiğimiz Modern Warfare bizi Captain Price gibi bir efsaneyle de tanıştırmıştı. Şimdi onu daha da iyi bir görsellikte görmek için fırsatınız var ve bu Remaster çalışmasının gayet iyi olduğunu söyleyebilirim. Tekrar o adrenalin dolu senaryolarda boy göstermek, Pripyat'ı bir kez daha ziyaret etmek yine de heyecan verici bir deneyim oluyor. Yalnız oyunun multiplayer kısmı beklediğim kadar dolu değildi. Etrafta artık bu kadar fazla FPS olunca Modern Warfare'ı bir kez daha multiplayer alanında ziyaret etmek isteyenlerin sayısı da çok olamadı haliyle.

Siz de eğer Modern Warfare heyecanını bir kez daha yaşamak istiyorsanız Remastered versiyonunu deneyin ama sırf bunun için de Infinite Warfare alınmaz. Bence oyun Infinite Warfare için alınır, sonra da Modern Warfare'ın tadı bir kez daha çıkartılır.

Admiral Kotch

Game of Thrones'un Jon Snow'una yer veren Infinite Warfare, Kevin Spacey'den sonra bunu o kadar zayıf yapmış ki," adamı niye oyuna eklemeye çalışmışlar diye sormadan edemiyorsunuz. Çok gereksiz bir çalışma olmuş Infinity Ward, sorry.



SOLDA **Bu büyük robotları kontrol edemiyorsunuz ama size zaman zaman iyi yardımcı oluyorlar.**
ALTTA **Her görev öncesi loadout'ınızı iyi belirleyin.**





Virüs
Oyun "loading" ekranında takılıp kalıyorsa, oyunu kapatıp virüs programınızı devre dışı bırakın. (Oyunu her açtığınızda bunu yapmalısınız.) Enteresan bir biçimde virüs programları oyunun çalışmasını etkiliyor.



Mouse Rival 700 **Klavye** Apex M500
Kulaklık Siberia 350

kişinin kim olduğunu hatırlamaya çalıştığınız anlar daha çok oluyor.
Senaryoya klişe bile diyemeyeceğim çünkü burada planlı bir seçim yapılmış. Yapımcılar aksiyonu tepeye koyup karakteri, konuyu bir kenara atmış. Nasıl Uzak Doğu oyunlarında karakterler, duygular önemliyse, burada da patlamalar, görev ve mücadele önemli. Seçim de böyle yapılınca maalesef oyun üzerinizde hiçbir iz bırakmıyor. Sadece görselliği ve yaşadığınız adrenalini hatırlıyorsunuz –ki Infinity Ward'un bu konuda bir sıkıntısı yok.

Gemimi verin!

Retribution'ın kontrolüne bir kez geçtikten sonra yavaştan yan görevlerimiz olmaya başlıyor. Şöyle ki Retribution bir çeşit "hub". Hani MMORPG'lerde her bir haltın olduğu şehirler vardır ya, Retribution da böyle işliyor. Görev aralarında gemimize uğrayıp ekrandan son haberleri izleyebiliyor, bilgisayarımızın başına geçip arka plan hikayelerine göz atabiliyor, cephanelikte ne gibi silahlarımız olduğunu inceleyebiliyor, her biri birer iskambil kartı ile simgelenen önemli hedeflere göz atabiliyor ve nihayetinde güneş sistemi haritasından bir sonraki görevimizi seçebiliyoruz. Başlarda haberleri de izlemeye çalıştığınız, etrafta ne varmış diye dolaştığınız bu ortam, kısa sürede sadece bir sonraki görevi almak için haritaya koştuğunuz bir hal de almıyor değil. Oyundaki ana görev sayısı bir hayli az. Zaten yapımcılar da bu yüzden oyuna bir takım yan görevler iliştirmiş. Onları yapmadığınız takdirde oyun sürenizin bir hayli kısa olacağını söyleyeyim.
Yan görevleri de iki farklı çeşide bölmüşler. Ship Assault ve Jackal Strike olarak ikiye bölünen yan görevlerin Ship Assault kısmında bir düşman uzay gemisine ulaşıp buradaki önemli hedefleri öldürerek görevi tamamlıyoruz. Jackal Strike ise bir CoD oyununda gördüğümüz en yeni olay: Uzay gemileriyle it dalaşı!
Kontrollerin ve görselliğin en üst seviyede olduğu Jackal Strike görevlerinde de amaç yine önemli hedefleri vurmak. Burada yapımcılar yine CoD serisine uygun bir kolaylığa gitmişler ve hedefe kilitlendiğiniz anda geminiz otomatik olarak rakip geminin peşine takılıyor. İlk başta muhteşem gelen bu olay, daha sonra işleri fazla kolaylaştırdığından biraz sıkıcı oluyor. (Oyunu zor seviyede oynuyorsanız buna seviniyorsunuz, o ayrı.) Nihayetinde ilk birkaç Jackal Strike görevi eğlenceli gelirken, daha sonra fazla tekrara biniyor ve neden yan görevlerin daha fazla bir çeşide sahip olmadığını sorgularken buluyorsunuz kendinizi.
Her yan görevin neticesinde de ana görevde size faydalı olabilecek perk'ler kazanabiliyorsunuz. Bunlar da zaten normal seviyede kolay olan oyunu iyice kolay bir hale getiriyor.

Black Ops III?

Senaryo kısmını hallettikten sonra bizi elbette multiplayer kısmı karşılıyor. Buradaki durum da tam olarak şöyle bir formül: Black Ops III + Titanfall 2 + Advanced Warfare. Bu formül elbette çok iyi bir şekilde işliyor ama yenilik olarak ne var diye sorarsanız, size ancak "combat rig" seçimini söyleyebi-





lirim. Black Ops III'ün Specialist olayı gibi bir ortam yaratılarak size Warfighter, Merc, FTL, Stryker, Phantom ve Synaptic adındaki zırh seçimleri verilmiş durumda. Bu sınıflar birbirlerinden farklı payload'lara, silahlara ve özelliklere sahip ve oynanış şeklinize göre uygun bir seçim yapmanız isteniyor. Bunun ötesindeki her şey ise yine son derece hızlı oynanan, duvarlardan bolca koşulan, renkli silahlar kazanmak için tepindiğiniz, UAV'a ulaşınca sevindiğiniz ve noob demekten kaçınmadığınız bir multiplayer ortamı.
Şayet ki CoD'un o heyecanlı oynanışı sizi hala memnun ediyorsa burada da mutlu olursunuz ama BF1'deki ortamı daha çok beğeniyorsanız, belki de bu oyun size göre değildir bile...
Multiplayer kısmının ikinci bölümünde ise Zombies in Spacelands bulunuyor. Daha önce yaşadığımız zombi heyecanı bu defa 80'ler temasıyla karşımıza geliyor ama olan biten yine aynı. Dört kişi ile birlikte Spaceland adındaki tematik oyun parkında akın akın gelen zombilere karşı koymaya çalışıyoruz. Zombi öldürdükçe para kazanıyor, para kazandıkça ya yeni silahlar alıyoruz, ya da parkın kapalı kısımlarını açıyoruz. Burada yapmanız gereken bir an önce iyi bir silaha ulaşmak çünkü ilerleyen vakitlerde, çok işe yaradığınız düşündüğünüz o makineli tüfek su tabancası etkisi gösteriyor. Başınız sıkıştığında kullanabildiğiniz kartlar da size yardımcı oluyor ama asıl güç takım oyunundan geçiyor. Takımınız iyiyse, burada da başarılı oluyorsunuz.
Kara Şimşek'in ünlü sürücüsü David Hasslehoff'ı DJ'lik yaparken gördüğümüz Zombies in Spaceland'i tek kişi tecrübe etmek de mümkün ama multiplayer kısmından çok daha fazla zevk alacağınızı söyleyebilirim. Şayet ki oynayacak bir oyun bulabilirseniz... (Biraz zorluyor zombi partisi bulmak.)



Uzayın ötesi

Her ne kadar düz bir senaryoya ve şablondan kesilip koyulmuş karakterlere sahip olsa da Infinite Warfare'ı oynarken eğlenmiyor olma ihtimaliniz sıfıra yakın. Oyun kesinlikle aksiyon anlamında en yüksek noktada. Bu oyunu oynarken şöyle düşünmelisiniz, "Aksiyon filmine geldim, başka bir şey beklemiyorum." Bu düşünceyle oyunu oynadığınız takdirde, hayatınızda oynadığınız en iyi uzay temalı aksiyon oyunlarından birini deneyimlemiş olacaksınız. Daha fazlasını aradığınız takdirdeyse Infinity Ward'un amaçladığının dışına çıkıyor ve haliyle memnun olmuyorsunuz.
Her şekilde beğenmiş olduğum Infinite Warfare, gayet de alınıp oynanabilecek bir oyun olmuş. Seriyi pek ileri taşımamış olabilir ama hali hazırda FPS açlığınız varsa veya genel olarak aksiyon oyunlarını liste başına koyuyorsanız, Infinite Warfare sizi tatmin edecektir. ■ **Tuna Şentuna**



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●
Görselliğe inanamayarak geçirdiğimiz ilk bir saatte, senaryoda neler olduğunu anlamaya çalışıp bir süre başarısız oluyoruz.

İlk hafta ●●●●○
Senaryoyu bir veya en fazla iki günde tamamladıktan sonra iş multiplayer kısmına ve Modern Warfare Remastered'a kalıyor ki bunlar da çok eğlenceli vakitler geçireceğinize işaret.

İlk ay ●●●○○
Sıkı bir multiplayer oyuncusu değilseniz bir ay sonra oyunda yapacak bir şey kalmıyor fakat Specialist ve YOLO zorluk seviyelerini deneyebilirsiniz. Bunlarda iyileşmek için nano shot'lar gerekiyor ve elinizden ayağınızdan vurulursanız kontrol zorluğu çekiyorsunuz. Ha eğer ölürseniz de oyun sonlanıyor.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%80 Ateş ediyoruz
%15 "Grafikler amma iyi" diyoruz
%5 Senaryoyla ilgileniyoruz



ARTI

Coşmuş grafikler
Uzay teması ve atmosfer
Aksiyon!

EKSİ

Senaryo ve karakterler çok zayıf
Yenilikler az
Multiplayer'da yeni bir formül yok

SON KARAR

Oynanmayı sonuna kadar hak eden bir CoD oyunu var karşımızda ve lütfen fanboy formatına bürünüp de artık FPS'leri BF ve CoD olarak ikiye bölmeyin. Son dönemde çıkan her iki oyun da oynanabilir ve eğlenceli. Anlaştık mı?

84

Yapım **Obsidian Entertainment** Dağıtım **Paradox Interactive** Tür **RPG** Platform **PC** Web **www.tyrannygame.com**

Tyranny

Şan, şöhret, cesaret ve tabii ki ihanet! Gelen yıkım, hepimizi alıp götürebilir. Bir seçim yap ve maceranın tadını çıkar; çünkü bu son maceran olabilir!

"CRPG'ler ölüyor mu?" Sanıyorum bir dönemin RPG tutkunları olarak 2000'li yılların ortasından sonuna kadar bu soruyu düzenli olarak sorduk. Değişen oyun dünyasında öyle görünüyordu ki CRPG'lere pek de yer yoktu. Fakat birçok firma öyle ya da böyle bu türde oyun üretmeye çalıştı. Tabii hiçbirisi Bioware ya da Obsidian kadar iddialı oyunlar ortaya koyamadı. Hoş, bu iki firmanın da 2000'lerin sonuna doğru ne kadar düzgün CRPG ürettiği tartışılır. Nitekim aradan biraz daha zaman geçti ve 2015 tarihinde uzun süredir beklenen türde bir CRPG bizlere göz kırptı: Pillars of Eternity. Çok geçmeden eklenti paketini de beğenimize sunan Obsidian, bu sefer de Tyranny ile bizlere selam ediyor. Dedim ya, bir ara acaba CRPG türü bitiyor mu derken, bir yıl arayla böylesine iddialı oyunlar ile karşılaşmak gerçekten sevindirici. Gelin şu Tyranny'e biraz daha yakından bakalım, neymiş, ne değilmiş...

Dönem farkı

Öncelikle kendimce önemli olduğunu düşündüğüm bir noktaya değinmek istiyorum. Birçok CRPG'nin Baldur's Gate 2'nin gölgesinde kalmasının en büyük sebebi, artık net bir şekilde görebiliyorum ki, döneminde çıkan Unutulmuş Diyarlar romanlarıydı. Biz zaten Menzoberranzan ve Drizzt Do'urden ile maceraya Anayurt kitabından başlamış, tüm Unutulmuş Diyar'ı nokta nokta gezmiş okurlardık. Bu bilgiler ışığında bir oyunun karşısına oturmak, pek tabii muazzam bir fark yaratıyordu ve sanıyorum böylesine bir dönemi yeniden yaşamak zor. Fakat Tyranny bu argümanımı doğrulayacak şekilde oyuna muazzam detaylar yerleştirmiş. Bir kere bugüne çıkan ve belki de içeriğinde en çok "okunacak şey" olan CRPG, Tyranny olabilir. Oyuna öncelikle klasik karakter yaratma menüsü ile giriyoruz. Ağız yüz gibi detaylara gerektiği kadar önem veren Obsidian, burada çok da vakit kaybetmemizi istemediğini hemen belli ediyor. Tabii fiziksel görüntülerden ziyade, karakterimizin arka planı üzerine çalışılmış. Farklı yetenek ve özellikleri düzenledikten sonra dilersek oyuna direkt dalabiliyor, dilersek de Kyros istilasından hemen öncesini yaşayabiliyoruz. Size tavsiyem ne yapın edin, istila dönemini oynayın. Burada harita üzerindeki belirli yerleri seçip, olan olaylara ne şekilde tepki verdiğimizi beyan ediyoruz. Bu şekilde karakterimizin oyun içerisindeki arka plan bilgisi ortaya çıkıyor ve inanın çok işe yarıyor.

Tek başımıza değiliz

Oyunda birçok farklı karakter ile yolumuz kesişiyor. Grubumuza dâhil olan karakterlerin kendilerine has özellikleri olduğu gibi, "Companion Combo" denilen ve ortak çalışma ürünü olarak ortaya çıkan özellikleri de mevcut. Bu sayede çok daha güçlü ve farklı özellikleri kullanarak savaşların gidişatını değiştirebiliyoruz.

Oyuna daldığım anda klasik CRPG'lerin o güzide izometrik kamerası ile karşılaşmak resmen yüzümü güldürdü. Eski bölüm tasarımları ve etkileşimler de beni benden almaya yetti. Tyranny, Unity grafik motoru üzerinde yükselen bir yapım. Hatta bu oyunun Unity ile yapıldığına inanmak birazcık güç zira animasyon ve efektler konusunda bayağı iyi bir iş çıkartılmış. Öncelikle





SOLDA **Efektler kimi zaman gerçekten ilkel gözükebiliyor.**
ALTTA **Kalabalık savaşlarda kimin nerede olduğuna dikkat etmek gerekiyor.**



biraz ince detaylardan bahsedeyim. Malum CRPG deyince işin içine bolca hesap kitap giriyor. Oyunda bulunan sınıfların klasik D&D mekaniğinde olduğu gibi altı farklı özellik puanı bulunuyor. Bu puanlar karakterimizin sınıfı ile doğru orantılı şekilde geliştirilmek zorunda. Aksi halde ortaya azotlu bir karışım çıkıyor. Ha, partiniz çok iyidir, illa ki fantastik şeyler denenebilir. Ayrıca her karakterin (Ekip üyelerinin değil.) toplamda altı sınıfa ayrılmış bir yetenek ağacı mevcut. Her seviye atlamada bir özellik ve bir adet de yetenek puanı kazanıyoruz. Özellik puanımızı 19'dan 20'ye geçirirken iki puan harcamamız gerekiyorken, ileri seviye yetenekler de yetenek başına iki, üç puan talep eder hale geliyor. Bu sebepten nasıl bir karakter üzerinden ilerleyeceğimize önceden karar vermek, ilerisi için büyük kolaylık sağlıyor. CRPG'lere yabancı olanlara tavsiyem, eşya konusuna da dikkat etmeleri. Her bonus sağlayan eşya, ne yazık ki ilgili sınıf için ideal olmayabiliyor. Verdikleri artılar kadar eskilere de bakmak gerek. Sonra "Ne oluyor yahu?" diye etrafta dolanmayın. Kullanıcı arabirimi gerçekten rahat ve hemen her türlü oyuncuya hitap edebilecek kalitede.



Karakterlerin yetenekleri ve kullanılabilir eşyalara ulaşmak çok kolay. Tabii savaşlar "durdurulabilir" dediğimiz bir mekanik üzerinden işliyor. "Space" tuşu, oyunu anında durduruyor ve bu esnada karakterlerimize farklı komutlar verebiliyoruz. Bu arada oyunda tek başına ilerlemek diye bir durum söz konusu ama gerçekten çok zor. Siz siz olun bir parti kurmadan ilerlemeyin; en azından oyunu ilk deneyişinizde... Gelelim diyaloglara! Yazımın başında da dediğim gibi Tyranny'de okunacak çok fazla yazı var. Öncelikle diyalogların genelinden başlayayım. Hemen her türlü NPC ile bir şekilde etkileşime geçebiliyoruz. Bu durum kimi zaman sadece bilgi almayla sonlanıyor olsa da kimi zaman da bambaşka bir yan göreve doğru ilerliyor. Konuşmalara verdiğimiz cevaplar hem oyunda bulunan fraksiyonları hem de partimizde bulunan karakterleri etkiliyor. Reputation başlı başına önemli bir konu ve yaptıklarımızın sonucunda bize farklı şekillerde geri dönüyor. Ayrıca ekibimizdeki oyuncuların bize olan duyguları da "Loyalty" ve "Fear" ile ölçülüyor. Bu sebepten ekipteki insanların nelerden hoşlanıp, nelerden hoşlanmadığını önceden öğrenmek gerekiyor ki zaten gerekli bilgiyi karakter detaylarından bulabiliyoruz. Ayrıca konuşmalar içerisinde altın renkle yazılı olan noktalar, üzerine geldiğimiz zaman ne oldukları ile alakalı bolca bilgi veriyor. Yeşil olanlarsa geçmişimizden dolayı vakıf olduğumuz bilgiler oluyor. Hepsini okumak, genel senaryo akışı hakkında çok fazla bilgi veriyor. Tabii Tyranny'nin en iddialı olduğu nokta kesinlikle senaryo! Bir anda savaşın ortasında kalmak ilk birkaç saatliğine sudan çıkmış balık gibi hissetmemize sebep olsa da gelen bilgiler ve senaryonun yarattığı heyecan, kısa sürede oyuna yapışmamızla sona eriyor. Anlayacağınız Tyranny senaryo olarak muazzam bir deneyim sunuyor.

Açıkçası Tyranny birçok açıdan kaliteli bir CRPG. Fakat arada bir de sağa sola takılan karakterler olmasa daha güzel olabilirmiş. Ayrıca türe yabancı olanların birçok noktada fazlasıyla zorlanacağına eminim. Bu da CRPG'lerin modern oyun dünyasındaki en büyük dramıdır; yapacak bir şey yok. Grafikler ve genel olarak animasyonlar birçok yönden kaliteli olsa da kesinlikle daha iyi olabilirdi. Özellikle benzeri animasyonları paylaşan yetenekler bir noktadan sonra göze batıyor. Oyunun en büyük sorunuysa türe yabancı oyuncuların içerisinde kaybolacağı miktarda okunacak materyal ve derin mi derin karakter yaratma mekaniği olacak. Ne diyeyim, CRPG dediğin böyle bir şey sevgili okur. Biz de bunun hastasıyız! Özetle Tyranny'e kalkan eller kırılsın! Bu oyun bir harika! ■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Özlenen CRPG mekanikleri, harika senaryo ve işlenişi, türe getirilen farklı dinamikler
EKSİ Herkese göre değil, animasyonlar daha iyi olabilirdi, zorlayıcı oyun dinamikleri



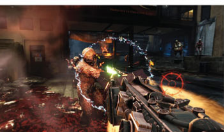
Yapım **Tripwire İnteractive** Dağıtım **Deep Silver** Tür **FPS** Platform **PC, PS4** Web **www.killingfloor2.com**

Killing Floor 2

Dalga dalga gelen mahlukatların parçalarını duvarlara saçmaya hazır mısınız?

Önümüzde tam bir ateş et, parçala, öldür veya öl oyunu duruyor arkadaşlar. Üstelik dehşet konusunu ilk oyunun bıraktığı yerden almış ve biraz daha yukarıya taşımaya da kararlı.

Killing Floor 2, müthiş satış rakamlarına ulaşan ilk oyunun üzerine kurulmuş, başarılı bir erken erişim süreci geçirdikten sonra da arayı fazla açmadan piyasaya çıkmış bir yapım. Hikaye kısmına hiç takılmayan oyun başladığında, on farklı sınıftan birini seçerek yaratıkları yok etmeye hazırlanıyorsunuz. Berserker, Commando, Support, Field Medic, Demolitionist, Firebug, Gunslinger, Sharpsooter, Survivalist ve S.W.A.T sınıflarından biri ile başlamak mümkün ve takımınıza mümkün olan en yüksek katkıyı sağlamanız gerekiyor. Berserker adından da anlayacağınız gibi, tam bir canavar kıyma makinesi. "En zorlu yaratıklara bile kafa atan tip olacağım ben" derseniz tam sizin adamınız. Commando olursanız, ağır makineli silahlarınız ile biraz daha uzaktan düşmanların üzerine mermi yağdıracaksınız. Support ile oynarsanız, kapıları kapatma, takımı bir arada tutma, savunma taktikleri ile takımı hayatta tutmak sizin ana işiniz olacak. Field Medic ise her takımın ihtiyacı olan yegane sınıf denebilir. Bölüm sonu canavarı diyebileceğimiz, dalga dalga, akın akın gelen yaratıkların son dalgasında gelen boss'u ve diğer yaratıkları kesebilmek için bir sıhhiyeye ihtiyacınız kesinlikle olacak. Diğer sınıflar için yerimiz kısıtlı ama onları keşfetmek de sizlere kalsın. Killing Floor 2 tam bir MMOFPS. Asla tek başınıza kalmamanız gereken, tek kişi oynaması çok da keyif vermeyen ama takım halinde olduğunuzda yaratıkların pekmezini akıttığınız bir oyun. Uzun zaman Left 4 Dead oynamış biri olarak, bu oyunun yarattığı ortamı da kesinlikle takdir ettim. Sesler ve atmosfer çok korkunç, çok etkili. On dalga Zed saldırısından sonra gelen "boss fight"lar da inanılmaz zor olabiliyor. Burada hem takım oyununu nasıl becerdiğiniz, hem üzerinizdeki kıyafet ve silahlar, hem de karakterlerin 25. seviyeye kadar çıkabilen "perk"lerini nasıl ayarladığınız önem kazanıyor.

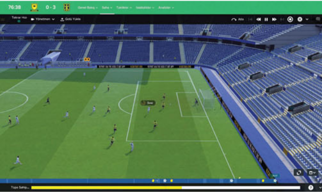


Oynanabilirlik ve grafik konularında ise, daha önce ön inceleme yazısında da bahsettiğim gibi biraz geri kalıyor oyun, onca parçalanma efektine rağmen. Beni tam anlamı ile doyuramadı açıkçası. 2016'da çıkan bir oyun daha etkili olabilirdi diye düşünüyorum. Ama bir tek bu alandan puan kırabiliyorum. Geri kalan her şey çok başarılı. Geceleri kabuslara girebilecek sahnelere sahip olması da cabası. Eğer aradığınız, bol vahşet, zombi katletme, takım halinde, arkadaşlarınız ile birlikte gecelerinizi korku dolu yaşamak ise Killing Floor 2 bunu size sağlayacaktır. ■ **Erman Utku Erciyas**

KARAR

ARTI Muhteşem sesler ve atmosfer, co-op oynanış çok keyifli, tadında zorluk seviyesi
EKSİ Grafikler yetersiz, karakter animasyonları odun gibi





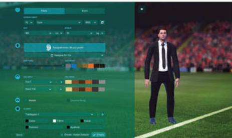


Yapım **Sports Interactive** Dağıtım **Sega** Tür **Simülasyon, Spor** Platform **PC, Mac** Web **www.footballmanager.com**

Football Manager 2017

İyi bir teknik direktör olma yolunda ilerlemek hala eskisi kadar çekici mi?

Beni tanıyanlar Football Manager serisine olan tutkumu bilirler. FM 2015 haricinde başında günlerimi geçirmediğim bir Football Manager oyunu olmadı bugüne dek. Saha kenarında teknik direktör olmanın heyecanını da her daim sevdim, öyle ki öğrencilik zamanında vize ve finallere çalışma süremden dahi çaldı bu oyun. (Benim gibi olmayın!) Football Manager 2016'yı da deli gibi oynadıktan sonra nihayet oyunun "2017 güncellemesi" geldi. Ne oldu? Şaşırdınız mı? 2017 güncellemesi ifadesiyle aslında bilinen bir gerçeği anlatıyorum arkadaşlar. Football Manager'ın en büyük sorunu bu sene de karşımızda. Pek çok oyuncu zaten FM'nin maç motorunda ve oynanışında yenilik olmaması nedeniyle, yıllardır oyundan şikayet ediyordu. Ben ise FM'yi çok sevdiğim ve sabırlı bir oyuncu olduğum için sabrediyordum. Ancak bu sene FM beni de biraz sinirlendirdi açıkçası. FM 2017'de de geçmiş sorunlar devam ediyor ve maç motorunda hala yeniliğe gidilmemesi "Yeettheer!" dedirtiyor. Sayın Sports Interactive ve yetkilileri, size sesleniyorum! Maç başında takımların sahaya çıktıklarını göstermek ve maç başı seremonisini izletmek oynanışa hiçbir şekilde fayda sağlamıyor! Eğer maç motorunda ciddi bir gelişme veya yenilik olsaydı, bu bahsettiğim görsel ögeler oldukça hoş gözüken ekstra detaylar olacaktı. Ayrıca oyunun ilk yayınlanan versiyonunda kornerlerin çok büyük ihtimalle gol olması sorunu vardı ve bu durum daha sonra yayınlanan bir güncelleme ile düzeltildi. Ama tabii her sezon bu hatalarla karşılaşan bizim gibi oyuncular artık isyan bayrağını çekmiş durumda.



Oyunun başlangıç menüsünde yer alan modlara bakalım isterseniz. Bu menüde de farklı, denemek isteyeceğiniz kadar ilginç denilebilecek pek bir içerik yok. Kariyer modu, oyuncuların bildiği, tanıdık, detaylı bir Football Manager deneyimi sunuyor. Yani her yıl başında günlerimizi harcadığımız oyun modu tam da bu. Fantazi Draftı ise arkadaşlarınızla kısa süreli bir mücadele oyunu oynamanıza olanak tanıyor ve her tur başına ayarlanabilir bir şekilde oyunculara en fazla 5 dakikalık bir süre veriyor. Online Kariyer modu, yine arkadaşlarınızla oynayabildiğiniz; ancak çok daha uzun soluklu bir futbol macerasını sizlere sunuyor. Bir Kulüp Yarat modu sayesinde ise kendi kulübünüzü oluşturup kariyer deneyimi yaşayabiliyorsunuz.

FM 2017 ile beraber saha kenarında görünen teknik adam olarak görünüşünüzü değiştirebiliyor ve hatta fotoğrafınızı surat bölümüne ekleyebiliyorsunuz. Bunun dışında ise arayüz düzenlemeleri dışında pek bir yeniliğin olduğunu söylemek zor. Artık haber akışınızdan çok daha fazla içeriği düzene sokabiliyorsunuz. Bir sonraki maç için antrenör ekibinizin tavsiyelerini görmek gibi ufak detayları, ayrı bir sayfaya gitmeden haber akışından kontrol edebiliyorsunuz. Bunun dışında yeni diyalogların geldiğini gördüm; ancak bu diyaloglar da bir süre sonra tekrar etmekten öteye gidemiyor.

Football Manager serisi 2017 sezonuyla da bir adım öteye gitmeyi başaramamış. Güncellenmiş oyuncu yetenekleri ve kadrolardan başka, bu oyun yeni hiçbir şey vaat etmiyor. Futbol ve teknik direktörlük aşkımdan bu sene de oynayacağım elbette ama umarım bir sonraki sezon daha farklı bir FM görürüz. Yoksa FM heyecanımı tamamen kaybedeceğim artık. ■

KARAR

ARTI Fotoğraftan yüz tarama sistemi oldukça iyi çalışıyor, açılış seremonileri hoş duruyor

EKSİ Güncellenmemiş ve hatalarla gelen maç motoru, tekrar eden diyaloglar



Yapım **Bethesda** Dağıtım **Bethesda** Tür **RPG** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **elderscrolls.bethesda.net** Türkiye Dağıtıcısı **Aral** Dijital Dağıtıcı **Playstore**

The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition

Skyrim'i anlatacak tek bir kelime var, onu da heceleyerek yazacağım: Ef-sa-ne!

RPG seven herkesin o ya da bu şekilde oynadığı ve hala oynamakta olduğu bir oyundur kendisi. Oyun dünyasının sıklıkla devridaim yaptığı şu sıralar, Skyrim de tekrar karşımıza çıktı ve adı da Special Edition oldu. İyi mi oldu, kötü mü oldu, gerek var mıydı? Görelim...

Skyrim'i çok geç keşfetmiş bir oyuncuyum ben. Yalan olmasın, geçtiğimiz sene civarında haşır neşir olmaya başladım kendisiyle. Derinlere indikçe, yeni nesil bir RPG'nin ne olması gerektiğini bir bir anlattı bana. Benim için RPG'ler söz konusu olduğunda bir dönüm noktasıdır Skyrim ki eminim birçoğunuz için de öyledir. Hal böyle olunca, Bethesda da kolları sıvadı ve grafiklerini güncelleyerek bu büyük efsaneyi tekrar piyasaya sürdü. Hoş, Skyrim şu an PC platformunda hala oynanıyor ki modlanmış grafikleriyle Special Edition'dan bile daha iyi bir halde ama durum yeni nesil konsollar için öyle değil. Dolayısıyla Special Edition, PC oyuncuları için pek de iştah açıcı bir başlık değil ama yeni nesil konsol oyuncuları için susuz yutulacak kıvamda.

Skyrim'i size anlatacak değilim; çünkü şu an bu yazıyı okuyorsanız, konuya çoktan hâkim olmuşsunuzdur demektir. (Zaten Skyrim'i an itibariyle anlatmak için başlı başına bir dergi yazmak lazım.) O yüzden oyunun "Special Edition" başlığı altında bize neler sunduğuna odaklanacağız. Hatta oyunun PC kulvarını da bir kenara bırakacağız ve konsol tarafına yöneleceğiz. Çünkü az önce de altını çizdiğimiz gibi, oyunun PC oyuncuları için albenisi "Olsa da olur, olmasa da..." kıvamında. O zaman sadede gelelim ve Skyrim yeni nesil konsollara neler vadediyor, ona bakalım.

Öncelikle, bu yeni versiyonun görsel tarafına bakmak lazım tabii ki. Orijinal Skyrim'in görsel tarafının zamanının üstünde bir görsel kaliteye sahip olduğunu söylesem, abartmış olmam sanırım. Special Edition, bu kalitenin üzerine sadece kaliteli bir cila çekebilmiş. Yani öyle ahım şahım bir görsel gelişim göremedim ben şahsen. Işıklandırmalar kuvvetlendirilmiş, yüzey kaplamaları güçlendirilmiş, büyü efektleri cilalanmış ve buna benzer görsel detaylar şöyle bir elden geçirilmiş. Sonuç olarak zaten yeterince güçlü olan Skyrim atmosferi, daha da bir güçlenmiş. Kısacası, yeni nesil konsolların FPS sorunlarını görmezden gelirseniz, ortada herhangi bir sıkıntı yok.

Bu arada, oyunun ilk çıkış aşamasında epey bir bug sıkıntısı vardı ama bunların tamamı, gecikmeden yayınlanan birkaç yamayla giderilmiş durumda ki ben bu yamalardan sonra daldım oyuna ve herhangi bir sıkıntıyla karşılaşmadım. İçiniz rahat olsun yani. Sadece bazı ses efektlerinde kulağımı tırmalayan birkaç sıkıntı oldu (Misal, ejderhaların seslerinin bıçak yemiş gibi kesilmesi...) ama bunlar da yeni yamalarla giderilecektir, eminim. Kontroller de gamepad'e çok güzel yerleştirilmiş ayrıca. Stick'lerin hassasiyeti çok iyi ve diğer kontrollerin her biri olması gerektiği yerde duruyor. Yani daha önce Skyrim oynamışlığınız varsa, gamepad kontrollerine çok kolay adapte olabilirsiniz. Ayrıca konsol oyuncuları düşünülerek oyunun menüsüne bir Quicksave seçeneği eklenmiş. Genel hatlarıyla baktığımda Skyrim Special Edition'ın ne eksiği, ne de fazlasının olduğunu söyleyebilirim. Dolayısıyla Skyrim'in benim gözümde hiç değişmeyen puanını sizinle paylaşarak aranızdan ayrılacağım şimdilik. Son bir tavsiye, Skyrim'i konsolunuzda oynamak istiyorsanız, gönül rahatlığıyla satın alabilirsiniz. İyi eğlenceler! ■ **Ertekin Bayındır**

KARAR

ARTI Yenilenmiş grafikler, Skyrim efsanesini konsollarda oynama keyfi
EKSİ PC platformu için yeterince albenisi yok







***Playstore**'dan dijital olarak satın alın!*







Kardeş kardeş Lann ve Reynn adındaki ikiz kardeşlerle ormanlar, dağlar, buzullar, lavlar gibi envai çeşit mekanda bulunma şansı elde ediyoruz.

Yapım **Tose, Square Enix** Dağıtım **Square Enix** Tür **RPG** Platform **PS4, PS Vita** Web **worldoffinalfantasy.square-enix.com/gb**

World of Final Fantasy

Final Fantasy XV'i beklerken, küçük kardeşi içimizi ısıtmak için gelmiş

2016 yılı Final Fantasy için önemli bir yıl oldu diyebiliriz. Serinin on beşinci oyunu, ondan önce gelen filmi ve Final Fantasy VII'nin yeniden yapımı derken, ailenin bir neferi daha sessiz sedasız oyun dünyasına adımını attı. Final Fantasy evreninin otuzuncu yıl dönümüne ithafen çıkarılan yapım, birçok FF karakterini de bir araya toplamış. En önemlisi de kendi nostaljik evrenini yaratmayı başarabilmiş.

Kısaca WOFF, tanıdık karakterlere ev sahipliği yapsa da kendi konusu ve ana karakterlerine sahip. FF XIII'ten Lightning ve Snow, FF X'dan Yuna, FF VII'den Cloud gibi karakterler, az sonra bahsedeceğim "farklı" görünümleri ile oyunda yer alsa da aslında kendi serilerinden bağımsızlar. Bir nevi orijinallerinin alternatif versiyonu diyebiliriz. Ana karakterlerimiz ise iki kardeş: Lann ve Reynn. Bir gün, Nine Woods Hill adında bir yerde yaşayan bu kardeşlerin karşısına Enna Kros adında bir yabancı çıkar ve kardeşlerin hafızalarını kaybettiklerini, geçmiş anılarını yeniden elde etmek için Grymoire adlı dünyaya seyahat etmelerini söyler. Doğal olarak da ana karakterlerimiz bunu yapar ve uzun yolculukları başlar. Yolculuğu daha da zorlaştıran ise Lann'ın ta kendisi, çünkü giderek aptallaşan, saçma espriler ve hareketlerde bulunan böyle bir karakter daha görmedim.

Oyunda bulunan canavarlara "mirage" yani Türkçe anlamıyla serap adı verilmiş. Bu kimisi sevimli kimisi ürkütücü canavarları biraz pokemonlara benzetebiliriz. Dövüş esnasında azıcık dövdüğünüz bir mirage'ı daha sonra yakalayarak "evcilleştiriyorsunuz." Ardından yeteneklerini dilediğiniz düzende geliştiriyor ve evrim geçirmesini sağlıyorsunuz. Elbette yanınızda gezdirebileceğiniz mirage sayısı kısıtlı. Bu yüzden takım arkadaşlarınızı iyi seçmeniz gerekecek.

WOFF'un sunduğu en büyük yenilik "stacking" yani bir nevi istifleme adı verilen sistem ama bu sistemden bahsetmeden önce karakterlere değinmeliyim. Lann ve Reynn, oyunun başında edindikleri yetenek sayesinde Grymoire adlı dünyada isterlerse normal görünümleri (oyundaki adı Jiant) veya Grymoire nüfusunun çoğunluğu gibi sevimli mi sevimli "chibi" (oyundaki adı Lilikins) görünümleri ile seyahat edebiliyorlar. Bahsettiğim tüm FF karakterleri de Lilikins görünümleri ile karşımıza çıkıyor. Lann ve Reynn'in Jiant veya Lilikins olarak gezmesinin hikâyeye etkisi yok. Sadece stacking adı verilen dövüş şeklinde ön plana çıkıyor. Karakteriniz Jiant ise, tepesine orta boy ve onun tepesine küçük boy olmak üzere iki mirage koyabiliyor. Lilikins olarak ise büyük boy mirage'ın tepesine çıkıyor ve kendi tepesine küçük boy ekliyor. Elinizdeki mirage'a ve yeteneğine göre kurduğunuz stacking ile dövüşlere giriyorsunuz. Anlayacağınız, strateji meselesi. Zaten uzunca süren tutorial'da nedir, neyin nesidir size detaylı bir biçimde aktarılıyor. Yapım, dövüşlerde sıra tabanlı Active Time Battle sistemini kullanıyor. ATB'de yapacağınız oynamalarla isterseniz dövüş sistemini tamamen sıra tabanlıya çevirebiliyorsunuz ki benim gibi eli ayağı birbirine girenler için ideal sistem.

Bu arada, dövüşlerin diğer FF oyunlarına nazaran çok kolay olduğunu belirteyim. Şahsen ben hiç zorlanmadım ve düşmanlarıma nazaran her daim en az iki gömlek üstündüm.

WOFF benim beklentilerimin çok üzerinde bir yapım çıktı. PS2 döneminden bu yana sıra tabanlı bir RPG oyununda bu kadar eğlendiğimi hatırlayamıyorum. Barındırdığı anime ara videoları da kaymağın üstündeki çilek olmuş. Bu yüzden herkes gibi FF XV'i beklerken bu sevimli yapıma da şans vermenizi tavsiye ederim. ■ **Rafet Kaan Moral**

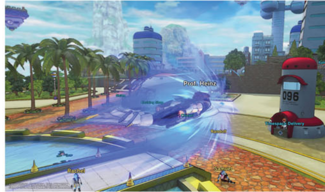
KARAR

ARTI Eğlenceli ve geniş içerik, harika grafikler ve mekanlar, stacking mekanizması ilginç

EKSİ Hikâye fazla bir şey sunmuyor, FF oyunlarına nazaran çok kolay







Yapım **Dimps** Dağıtım **Bandai Namco Entertainment** Tür **Dövüş, RPG** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **www.dragonball-videogames.com**

Dragon Ball Xenoverse 2

Yine ve yeniden Kame Hame Ha!

Anime evreninde Dragon Ball'un yeri tartışılmaz. Seksenli yıllardan bu yana devam eden serileri, filmleri ve konu başlığımıza giren oyunlarıyla, Goku'yu tanımak için anime fanı olmak gerekmiyor. Geçen senenin Şubat ayında çıkan Xenoverse adlı yapım, DB evrenine farklı bir soluk getirmişti çünkü animelerde yaşananları canlandırmanın yanında, kendi hikayesine de sahipti. Xenoverse 2 ise ilk oyunun iki sene sonrasını konu alıyor.
İlk oyunda karşımıza çıkan Mira ve Towa zamanda kaos yaratmaya devam etmektedir. Üstelik bu sefer farklı zaman dilimlerinden Turles, Lord Slug ve maske takan gizemli bir Saiyan başta olmak üzere, birçok Dragon Ball Z kötü karakterini işin içine katmışlardır. Kötülerin karşısına çıkmak ve zamanın akışının değişmesini engellemek ise Time Patrol'a (Zaman Devriyesi) yeni katılan ana karakterimize düşer. Elbette Trunks gibi birçok devriye arkadaşımız da bizim yanımızdadır. Bu arada, ilk oyundan kayıt dosyası aktarımı yapabilmeniz mümkün. Eğer aynı sistemde oynadıysanız ilk oyunda yarattığınız karakteri de Xenoverse 2'de görebilirsiniz. Öncelikle Xenoverse 2'deki harita ilk oyundan daha büyük ve üssümüzün bulunduğu şehrin adı Conton City. Burada keyfi kavga etmek ve lisans elde etmeden uçmak yasak. İlk oyuna nazaran birazcık daha detaylı olan karakterinizi oluşturduktan (Saiyan, Dünyalı, Namek'li, Frieza Irkı veya Majin) sonra salıveriliyorsunuz şehre. Seçeceğiniz her ırkın artısı ve eksisi değişkenlik gösteriyor. Örneğin Saiyan'lar güçlü saldırılar düzenleyebiliyor ama enerjileri diğer ırklara göre çok daha düşük. Oyun bir tutorial ile başlıyor fakat anlatılmak istenen ile uygulama arasında aksaklıklar yaşanabiliyor. Çok geçmeden de ilk görevimize başlayarak oyunun önemli kısmına, yani düşman pataklamaya geçiyoruz.
Dövüşlerde ilk oyuna göre çok büyük farklar yok. Çizimleri rengarenk ve canlı olan 3D arenalarda ve anime serisinden alıştığımız birçok mekanda kimi zaman teke tek, çoğu zamansa takım dövüşleri gerçekleştiriyoruz. Yaptığımız hamlelere göre de senaryoda küçük değişiklikler meydana geliyor. Oyunun multiplayer kısmı ilk oyuna göre biraz daha geliştirilmiş, burada Conton City'de gezinen düzinelerce farklı oyuncuyu bir arada görebilirsiniz. Ayrıca online görevler de mevcut. Dünyanın farklı yanından iki arkadaşınızla beraber çeşitli takım görevleri tamamlayabilirsiniz veya online dövüş menüsüne girerek birisine meydan okuyabilirsiniz. Conton City'de menü görevi gören lobiler mevcut. Örneğin yan yana iki kişi dövüşmek istiyorsanız offline dövüş lobisine gitmeniz gerekiyor. Karşılıklı dövüşmek ise oyunun en zevkli yanı. Genelde kardeşimden dayak yediğim offline dövüşlerde ikiye iki veya üçe üç dövüşler gerçekleştirebilirsiniz. Hikaye modu bir süre sonra kendisini tekrarladığı için (sürekli DBZ dövüşlerine müdahalede bulunmak) iki kişi yan yana gelip dövüşmek çok daha zevkli diyebilirim.
Dragon Ball Xenoverse 2 için ilk oyunun devamı değil de genişletilmiş hali diyebiliriz. Daha fazla karakter, daha fazla mekan ve bulunabileceğimiz birçok etkileşim mevcut. Ana görevlerin yanında animeden tanıdığımız karakterlerin birçok yan görevini yapıyoruz. Ayrıca ilk oyunda olmayan Super Saiyan Blue dönüşümü de oyuna aktarılmış. Kısacası hikaye olarak bir gelişme sunmasa da geniş içeriği ile ve arkadaşlarınızla vaktinizi öldürebileceğiniz bir dövüş oyunu Dragon Ball Xenoverse 2.

■ **Rafet Kaan Moral**



KARAR

ARTI Daha fazla karakter, daha çok etkileşim ve yan görev, keyifli versus dövüşler
EKSİ Tekli oyuncu modu bir süre sonra tadını yitiriyor, hikaye ilk oyundan pek farklı değil



Yapım **Pathea Games** Dağıtım **Pathea Games** Tür **Macera / RPG** Platform **PC** Web **planetexplorers.pathea.net**

Planet Explorers

Kocaman bir dünyada var olmaya hazır mısınız? Bir yandan etrafınızı tanıyıp, bir yandan hayatta kalmak sandığınızdan çok daha zor olacak. Fakat unutmayın; sınır sizsiniz!

Steam'in erken erişim oyunlarının belki de en çok dikkat çekenlerinden birisiyle karşı karşıyayız en sevdiğim okur. Planet Explorers, esasen 2014 yılından beri Steam'de bulunan bir yapım. Özellikle açık dünya konsepti oyun sevenler zaten kendisini yakinen tanıyordur. Nitekim aradan geçen zaman içerisinde Planet Explorers büyük yol kat etti ve nihayet tam anlamıyla piyasaya çıktığını ilan etti. Biz de hiç vakit kaybetmeden kendisine yapıştık. Bakın bu uçsuz bucaksız dünya bize neler sunuyor...

Planet Explorers kesinlikle çok büyük bir dünyaya sahip. 2287 yılında geçen oyunumuz, adından da anlaşılacağı üzere başka gezegene kapağı atmaya çalışan bir koloni gemisinin macerasını konu alıyor. (Ne isimmiş be!) Garip bir şekilde Dünya'dan Maria isimli bir gezegene giden koloniciler pek tabii iniş esnasında bazı sorunlar yaşıyor ve devasa gemi gezegene resmen çakılıyor. (Dünyalı işte böyle bir şey arkadaşlar; gelir gelmez zarar verdik.) Bu sebepten, aslında koloni kurma görevi ile bu yeni gezegene gelenler, bir anda hayatta kalma savaşına girişiyorlar. Hayatta kalmak içinse etrafı keşfetmemiz, malzeme toplamamız, farklı binalar inşa etmemiz ve tabii ki savaşmamız gerekiyor. Planet Explorers bu noktada gerçekten muazzam bir iş çıkarmış diyebilirim. Evet, belki senaryo çok klişe ama oyunun içine daldığımız zaman karşımıza çıkan olasılıklar silsilesi sayesinde saatlerce Planet Explorers oynamamız işten bile değil.

Önce oyunun modlarından kısaca bahsedeyim. İlk olarak bizi Story Mode karşılıyor. Yapımcıların iddiasına göre 17X8 km'lik bir dünyaya sahip olan haritada, tıpkı bir RPG oyun deneyim ediyormuşçasına akan senaryoya dâhil oluyoruz. Bolca görev, birbirinden farklı düşmanlar ve geliştirilmeyi bekleyen silahlar içerisinde kayboluyoruz. Adventure Mode'da daha küçük bir haritada, daha ziyade hack&slash modeli bir oyun deneyim ediyoruz. Build Mode'daysa sınırsız kaynak ile birbirinden farklı binalar inşa edebiliyoruz. Bu mod özellikle oyuna başlamadan önce harika bir ön hazırlık sunuyor. Multiplayer kısmında ise Co-Op ve Versus mod'ları bize göz kırpıyor. Açıkçası versus mod böyle bir oyun için çok yavan kalmış diyebilirim ama özellikle tek kişilik oyun modunu Co-Op deneyim edebilmek muazzam bir keyif. Peki, Planet Explorers'da ne yapıyoruz? Efendim bir defa dünyanın her yanı kaynak. Hemen her şeyi kesebiliyor ya da toplayabiliyoruz. Ağaçlardan gelen kaynaklar ayrı bir yer tutuyorken, hayvanlardan gelen kaynaklar da bambaşka işlere yarıyor. Görevler genelde hammaddelerin işlenmesi ile gelen eşyaları talep ediyor. Pek tabii bu denklemde en ilkel silahımızdan, en teknolojik silahımıza kadar her şeyi kendimiz üretiyoruz. Zaten Planet Explorers'ın en önemli özelliklerinden bir tanesi bu üretim mekaniği. Oyuncu olarak yapabileceğimiz o kadar farklı üretimler var ki anlatamam. Haritayla olan etkileşim çok derin olduğundan, dileyen oyuncular her şeyi bir kenara bırakıp, kendisini toprağa verebiliyor. "Ben ekip biçeceğim arkadaş!" diyenler için de harika bir oyun deneyimi sunan Planet Explorers, açık harita konseptini muazzam bir şekilde beğenimize sunmayı başarmış. Yine de grafik kalitesi ve savaş mekaniklerinde birçok sorunu olduğunu belirtmek isterim. Ayrıca müzikler de insanı resmen yavaş yavaş tüketiyor. Detaylara takılmazsanız keyifli ama uzun vadede kendisinden soğutan bir yapım diyebilirim.

■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Devasa harita, yenilikçi üretim mekanikleri

EKSİ Bir noktadan sonra sıkıyor, grafik optimizasyonu zayıf





Böylesine devasa bir haritada motorlu taşıt şart azizim!







Yapım **Frontier Developments** Dağıtım **Frontier Developments** Tür **Simülasyon** Platform **PC** Web **www.planetcoaster.com**

Planet Coaster

Müşteriler azaldı patron, lunapark zarar ediyor!

30 yaşınızı geçmişseniz ve bilgisayar oyunlarına uzun süredir aşinaysanız mutlaka Caesar, Sim City ve Roller Coaster Tycoon tarzı "Tycoon" kökenli oyunları oynamışsınızdır. Benim RollerCoaster Tycoon ile tanışmam 1999 yılında CD ROM DATA ile olmuştu. Dergi gibi ama dergi olmayan, sadece CD ile içeriğindeki demolara ulaşabildiğiniz bir şeydi. Hatırlıyorum da, aylarca oynamıştım. O dönem orijinal oyunu kim kaybetmiş ki biz bulalım? Sinanpaşa ya da Yazıcıoğlu'na gelecek de biz alıp oynayacağız... Internet'in daha yayılmadığı, IXIR'in olduğu dönemdi, yazıldığı gibi okuyorduk hatta "İSKİR!" diye.
Babam gelip geçerken beni de laf konusunda hiç boşlamıyor "oğlum o kadar para verip 3DFX VOODOO 2 aldın, şu tepeden gördüğün bulgur tanesi kılıklı insanların oyununu oynuyorsun" diye ittiriyordu ev ekonomisine olan katkımı. O an ev bir lunapark olsa vallahi girişi bedava yapıp tuvaletleri 50 papel yaparak cevabımı verir, o kartın parasını da çıkartırdım. Ama gel gör ki ev bir lunapark değildi, patron da ben değildim.
Girizgahtan sonra gelelim konuğumuz Planet Coaster'a. RollerCoaster Tycoon'u ikinci oyundan itibaren ele alan ve üçüncü boyuta taşıyan Frontier Developments'ı Zoo Tycoon ve Elite: Dangerous'tan da hatırlayabilirsiniz.
Dışarıdan bakınca atlı karıncaya binip dönmedolapta eğlenmeyi, çarpışan arabalarla heyecan yaşayıp güzel bir haftasonu geçirmeyi isteyebilirsiniz. Oyundaki müşterilerimiz de böyle düşünüyorlar. Üç tip müşterimiz mevcut. Genç kitle, ailesi ve çocukları ile birlikte parka gelen müşterilerimiz ve yaşını başını almış yetişkin bireyler. Taş, kağıt ve makas gibi düşünebileceğiniz bu üç kitlenin de dinamikleri birbirinden çok farklı. Gençler daha çok eğlenceli ve hareketli uçan kaçan araçları severken, çocuklu aileler daha insani derecede eğlence sunan atlıkarınca gibi şeyleri seviyorlar. Yetişkinler ise bu konuda dağınık bir eğlence anlayışına sahipler. Bu üç kitlenin de para harcama eğrileri birbirinden farklı. Parkta şapka, dondurma, atkı ve yiyecek – içecek satılan yerler gibi bize para döndüren yan birimlerde oldukça farklı alışkanlıklara sahipler. Hepsini kapsayacak bir park inşa etmek tabii ki söz konusu değil. Katılımcılar parkınızdaki araçları beğenmeyebiliyor ve mutsuz olabiliyorlar. Böyle durumda hemen yeni araçlar, eğlenceli aksiyonlar sunan animatörler, kampanyalar gibi araştırmaları yaparak parkınızı geliştirebiliyorsunuz. Eski RCT serisinde yer alan indirim kampanyaları gibi şeyler yerini afiş poster reklamlar, TV reklamları ve viral internet reklamlarına bırakmış. "Bu haftasonu hız trenlerinde %50 indirim var PATRON ÇILDIRDI" tarzı kampanyaları da görmek isterim ben şahsen.
Parkların tasarımları konusunda ister hazır setlerden yararlanabiliyor isterseniz de tamamen özgür olarak yolunuza devam edebiliyorsunuz. Ayrıca Steam Workshop'tan başka oyuncuların tasarımlarını indirip parkınızda kullanabiliyorsunuz. İsterseniz siz de kendi tasarımlarınızı başkaları ile paylaşabiliyorsunuz. Bu muhteşem bir detay olmuş.
Oyunda bir gözünüzün olması gereken ekran ise, finans ekranı. 1. Sınıf ekonomi dersi gibi olan bu ekran çok çabuk anlaşılıyor. Gelir gider dengesi, park harcamaları, satış binalarının ve parktaki araçların aylık tamir masrafları gibi kritik şeyleri buradan takip ederek iflas bayrağını çekmeden oyunu rahatlıkla oynayabilirsiniz.
Biraz kafanızı dağıtmak, günün yorgunluğunu sakince atmak, hafta sonlarında sizi mutlu edecek bir oyun arıyorsanız Planet Coaster kesinlikle doğru bir seçim.
■ **İlker Karaş**

KARAR

ARTI Roller Coaster Tycoon ruhunu yaşatan harika içerikler, şahane grafikler, müthiş eğlence düzeyi
EKSİ Bazı oynanış bug'ları can sıkabiliyor



Yapım **Teku Studios** Dağıtım **Daedalic Entertainment** Tür **Platform, Macera** Platform **PC** Web **www.tekustudios.com**

Candle

Başlangıçta ışık vardı...

Zamanla yaşam belirtileri ortaya çıktı. Dünyadaki canlılar gelişti ve öğrenmeye başladılar. Edindikleri bilgiler ile medeniyetler kurdular. Ne yazık ki bilginlikleri ve ışıkları açgözlülüğe ve güç arzusuna yenik düştü. Gözü dönmüş medeniyetler birbirleriyle savaşmaya başladı. Önce kendilerini sonra da bütün dünyayı yakıp kül ettiler. Hayat son buldu... Olan biteni hüzünle izleyen Tanrılar yeniden denemeye ve baştan başlamaya karar verdi. Taze bir kıvılcım yarattılar ve her şeyin sıfırdan başlayacağı yeni bir dünya yarattılar. İşte o dünyada sen oluştun Teku... Candle bu şekilde başlıyor, oyunun geçtiği dünya ve ana karakterimiz Teku'nun hikayesi böyle gelişiyor. Biz henüz Teku'ya dair pek bir şey öğrenemeden yaşadığı yer istila ediliyor ve köylerinin bilgin şamanı kaçırılıyor. Tabii ki onu bulup kurtarmak da Teku'nun, yani sizin üzerinize düşüyor.



Candle biraz aksiyon/platform öğeleri ile birleştirilmiş bir adventure oyunu. Yani çoğu zaman objeler bulup onları doğru yerde kullanmanız ve önünüze çıkan bulmacaları çözmeniz gerekiyor. Oyun gerek grafik tarzı gerekse de oynanış olarak Amanita Design'ın oyunlarına çok benziyor. Hatta onlardan oldukça ilham almış gibi. Sevimli karakterlerin bulunduğu, her biri el ile çizilmiş mekanlarda yolunuzu bulmaya çalışıyorsunuz. Oyunun görselleri oldukça güzel ve çok emek verilmiş. Beğenip beğenmemek tabii ki bir yerden sonra kişisel tercihlere kalıyor ama yine de bir göz atın derim.

Adventure oyunlarında zorluğu tutturmak çok önemli bir dengedir. Ne çok kolay olup tekdüze olmak, ne de saçma bulmacalar koyup oyuncuyu boşa zorlamak istersiniz. Candle bu zorluk konusunda biraz kararsız. Bazen eski adventure oyunları gibi sizi kendinizle baş başa bırakırken bazen de günümüz oyunları gibi size pek bir iş bırakmadan kendisi fazlasıyla yol gösteriyor oyuncuya. Oyunun bulmacaları genel olarak zevkli olsa da zorluk konusundaki bu arada kalmışlığını oyunun tasarımı açışından pek tutarlı bulmadım. Bu tarz durağan oyunlarda seslendirme ve müzikler de çok plandaki unsurlardır. Candle ise bu konuda pek parlamıyor. Müzikler çok sıradan ve seslendirmeler de yine biraz Amanita Design'dan özenilmiş gibi.

Eğer ki eski usul platform veya adventure oyunlarını seviyorsanız Candle sizi çok mutlu edecek. Eğer bu dünyaya yeniyseniz de önce herhangi bir Amanita Design oyunu veya Limbo, Braid gibi bağımsız yapımla başlamanızı öneririm. ■ **Ege Tülek**

KARAR

ARTI El çizimi etkileyici görseller, merak uyandıran dünya ve eğlenceli bulmacalar
EKSİ Dengesiz zorluk seviyesi, platform ve aksiyon kısmı hantal

78



Yapım **Pendulo Studios** Dağıtım **Microids** Tür **Macera** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **www.yesterdayorigins.com**

Yesterday Origins

Runaway serisi ile ünlenen yapımcı Pendulo Studios, Yesterday'in devam oyunu Yesterday Origins ile tam dört sene aradan sonra yeniden karşımızda.

Yesterday Origins'te olaylar ilk oyunun üç sene sonrasında başlıyor. Lakin bundan önce oyunun alıştırma bölümünde 1400'lü yılların İspanyasına, engizisyonun ortalığı kırıp geçtiği yıllara gidiyoruz. Henüz ölümsüz olmayan ve John Yesterday adını da henüz almamış olan Dükün oğlu Miguel, şeytanın oğlu olmakla suçlanmaktadır. Sebebi ise hiç öğrenmediği halde Latince dahil birçok alfabeyi okuyabilmesidir. Elbette Miguel'in de içinde gerçekten şeytanın oğlu muyum diye küçük de olsa bir şüphe vardır ama işkence edilerek öldürülme niyetinde de değildir. Gelişen olaylar neticesinde genç Miguel, tutsak edildiği hücreden gizemli bir rahibin yardımıyla kurtulur ve olaylar günümüze geçer. Bu seferki durağımız Paris'tir. John ve ilk oyundan kalma kız arkadaşı Pauline, Pauline'in rahmetli babasına ait olan antika dükkanını işleterek macerasız bir hayat sürmeye çalışmaktadırlar. Lakin onlar macera istemese de macera onları bulur çünkü John antika bir heykeli ilgilenebilecek birisine pazarlamaya gittiğinde nasıl bir işe bulaştığından haberdar değildir. Dan Brown'un kitaplarındaki gibi suç, cinayet, geçmiş ve gelecek, tarikatlar, satanizm gibi olay üstüne olay yaşanır ve baş döndürücü bir macera başlamış olur.

Her ne kadar bir devam oyunu olsa da Origins'i oynamak için ilk oyunu oynamanıza gerek yok. Ayrıca oyun içerisinde ilk yapımın hikayesi ve karakterler özet geçiliyor ki oynayıp hatırlamayanlar da (bakınız ben) unutulmamış. Dediğim gibi Origins'in hızlı ve ilgi çekici bir konusu var. Fakat bu hıza envanter sistemiyle ket vurulmuş. Öncelikle Origins tam anlamıyla bir macera oyunu. Klasik point&click oynanışı, ekranın alt kısmını oluşturan envanteri ile bulmaca çözme odaklı ilerliyoruz. Bulmacalar birazcık zorlayıcı ama mantıklı olduklarından onları çözmeye çalışmak zevkli. Genel işleyiş doğru eşyaları bul, birleştir ve kullan. Gelgelelim, envanter olayı sıkıntılı. Bir kere sistem ters işliyor. Nesneye tıklayıp kullanacağımız yere değil önce kullanacağımız yere tıklayarak ekranda bir pencerenin açılmasını sağlıyor ve ekranı doğru yere kaydırarak doğru nesneyi kullanıyoruz. Örneğin oyunun başında kızgın demir ile bir domuzu bağırttırmamız lazım; domuza tıklıyor – çıkan pencerede domuzun karnına geliyor (orada işaret çıkıyor) – envanterdeki kızgın demire tıklıyoruz. Oysa olay kızgın demire tıkla – tut, domuza sürükle olmalıydı. Ve çoğu kez bu aksiyonları yaptığımız için doğal olarak oyun yavaşlıyor.

2D grafikler ve çizgi romandan fırlamış karakterler her zamanki gibi şahane. Yine çizgi roman gibi açılan pencereler, baloncuklu diyalog kutuları ile görsel olarak da Origins çok eğlenceli. İlk oyundaki gibi iç ses bulunmuyor. Yani bir nesneye tıkladığınızda karakteriniz (Geçmişte ve günümüzde kimi zaman çift karakter kullanıyoruz.) sesli yorum yapmıyor. Teknik olarak ise yapımın bir sıkıntısı var ki o da yaşanan fps düşüşleri. Envanterde bir eşyayı incelediniz, ikinciye geçtiğinizde oyun ağırlaşıyor. Durum böyle olunca bir nesneyi inceledikten sonra envanteri kapatıyor ve tekrar açmak zorunda kalıyoruz. Anlayacağınız, envanter sistemi başlı başına sıkıntılı olmuş. Geçtiğimiz Kasım ayı "klasik" macera oyunları açısından verimli bir ay oldu. Sadece hikaye anlatan onca quick-time event ağırlıklı (Telltale sana diyorum) yapımdan sonra, Silence ve Candle gibi oyunlar ile beraber Yesterday Origins de benim gibi unutulmuş macera oyunları sevenlerin yüzünü güldüren bir yapım olmuş.
■ **Olca Karasoy**

KARAR

ARTI Sürükleyici konusu, grafikler, mantıklı ve çözmesi zevkli bulmacalar
EKSİ Envanter sistemi oyunu yavaşlatıyor, yaşanan fps düşüşleri







Köklere dönüş
Tıkla ve İlerle tarzı ve kullanışı rahat olmayan envanter sistemiyle Yesterday Origins, aslında sadece türün hayranlarına hitap eden bir yapım.





Yapım **Edge Case Games Ltd.** Dağıtım **Edge Case Games Ltd.** Tür **Aksiyom** Platform **PC** Web **www.fracturedspace.com**

Fractured Space

Imperium Galactica ve Nexus: The Jupiter Incident'ı özleyip, oynayacak oyun bulamayan bilim kurgu fanatikleri için.

Biliyorsunuz, bizde bilim kurgu denilince akla sevgili Cem Şancı gelir ve seneler önce Nexus: The Jupiter Incident'ı merakla edinip onlarca saat başından ayrılmamama sebep olan şey de onun LEVEL sayfalarındaki incelemesidir. Aradan geçen zaman içinde bu türde kendisini gösterebilmiş oyunlar olduysa da açıkçası ben çok vakit ayırabildim diyemem. Derken derginin bitişine günler kala gelen Fractured Space inceleme kodu, bizim dergide kullanmayı sevdiğimiz tabirle, doğal yollardan bana kilitlendi...

Fractured Space, her ne kadar PvE ve Co-Op modları olsa da genel anlamda 5'e 5 çok oyunculu savaşlar temeline ağırlık veren, free to play olarak edinilebilen bir aksiyon oyunu. Hatta kendisini World of Warships'in yerçekimsiz ortamda geçen versiyonu olarak da adlandırabiliriz zira işler tam olarak böyle yürüyor. Haritada belirli bölgeleri ele geçiriyor, sonraki sektöre geçmek için Hyperdrive kullanıyor, bu esnada da diğer dev gemiler ile savaşıyoruz. Oyunun başında bize Pioneer adında, hem hücum hem de savunma tarafında hiç fena olmayan bir kruvazör veriliyor ve ilk görevlerimiz de birkaç düşman gemisini haklayıp asteroid'lere oyulmuş maden yataklarının kontrollerini sağlamaktan ve düşmanların ileri karakollarını ele geçirmekten ibaret. Pioneer bu görevleri kolaylaştıracak tipte bir gemi, yeterince dayanıklı olduğu gibi yavaş ama vurduğu yeri güzelleştiren güdümlü torpidoları, yakın mesafede hayli can yakan Void Charge taretleri ve 20 saniyede bir şarj olan Gravity Nuke silahı ile oldukça dengeli sayılır.

Oyunda üç ayrı gemi üreticisi bulunuyor, bunlar Pioneer'ın da üreticisi olan ve hem sivil hem de saldırı gemileri olarak kullanılabilen platformlar üreten USR, Rusların bu oyun evrenindeki karşılığı olan ve teknik ama iyi bir pilotun elinde can yakan gemiler üretmesiyle bilinen Zarek ve yeterince paranız varsa her türlü canavarı emrinize sunmaya hazır Titan. Fractured Space'de uzunluğu birkaç yüz metreden başlayıp 2km'lik Centurion'a kadar ulaşan onlarca gemi mevcut ve bunları istediğiniz gibi konfigüre edebiliyorsunuz. Örnek vermek gerekirse, Pioneer'ın orta mesafede bile etkili olabilen Void Charge taretlerini kısa mesafede ölümcül alev makineleri ile değiştirebilmeniz mümkün. Bu da gemiyi tamamen kendi ihtiyacınıza göre şekillendirebilmenize olanak sağlıyor. Gemiyi ihtiyacınıza göre şekillendirirken mürettebatı da buna uygun şekilde geliştirmeniz gerek. Örnek vermek gerekirse, yakın savaşları seviyorsanız geminizin tamir süresini kısaltacak mürettebatlar seçmeniz ve onları geliştirmeniz daha akıllıca olacaktır. Bu konuda seçenekleriniz de oldukça fazla.

Unreal Engine 4 ile geliştirilen oyun, oldukça güzel grafiklere sahip olmasına rağmen bazı teknik sıkıntılar yaşıyor. Benim durumumda oyunun çözünürlüğü kafasına göre değişip duruyordu ve buna kalıcı bir çözüm bulamadım. Ayrıca geminin kontrolleri de ne o boşluk hissini verebiliyor, ne de geminin büyüklük hissini.

Bedava olarak indirilebilen Fractured Space, pay to win olmamak için çok çaba gösterse de geminizin kalibresi artınca oyun içi ekonominizi zorlayan bir yapım. Dreadnought tam sürüme ulaşana kadar oldukça keyifli vakit geçireceğinizi düşünüyorum. ■ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Nadir rastlanan konsept, güzel grafikler ve gemi tasarımları, ücretsiz

EKSİ Grafik hataları, özensiz müzik seçimleri, keyifsiz kontroller





Yapım **5pb., Nitroplus** Dağıtım **PQube** Tür **Görsel Roman** Platform **PC, PS3, PS4, PSVita** Web **steinsgate0.jp**

Steins;Gate 0

Hiç kendinizi çok küçük görüp, sürekli olarak akıntıya karşı kürek çekiyormuş gibi hissettiniz mi? Bu size tanıdık gelmediyse bile, Okabe Rintaro ile bu duyguyu tadacağınıza hiç şüpheniz olmasın.

İlk oyunun geçtiği zaman çizgisinde, zaman makinesi ile geçmişe dönüp Makise Kurisu'yu kurtarma denemesinde başarısız olunmuştur. Hatta zaman bize "bu ne cüret" dercesine Kurisu'nun ölümünün Okabe'nin ellerinden olmasını sağlar. Bu, onun üzerinde çok büyük bir şok yaratır; "Ne yaparsam yapayım sonu aynı olacak. Daha önce de aynısını yaşamıştım. Zaman çizgileri birbiri üstüne kapanıp duracak. Beni yalnız bırakın..."

Aradan belli bir zaman geçmiştir artık ve Hououin Kyouma defteri kapanmıştır. Okabe Rintaro hayatına Tokyo Denki Üniversitesi'nde normal bir öğrenci olarak devam eder. Hatta eski davranışlarından bahsedildiğinde bundan utanır. Geleceğin İcatları Laboratuarına ise eskisi kadar uğramaz. Amacı Kurisu'nun araştırmalarının heba olmaması için onları omuzlayıp, Amerika'da onun çalıştığı Victor Chondria Üniversitesi'ne girebilmektir. Ama bettee ki siz ne düşünürseniz düşünün zamanın başka planları vardır.

İlk olarak John Titor lakabı ile tanıdığımız ve 2036'daki Üçüncü Dünya Savaşını durdurmak için günümüze gelen Suzuha Amane, hala Geleceğin İcatları Laboratuvarında kalmaktadır. Geleceğe geri dönmemesinin sebebi zaman makinesinin birkaç defa atlama yapacak kadar yakıtı olmasıdır ve çok geç olmadan Okabe'yi buna tekrar ikna etmeyi umar. Zaman makinesi radyo binasının tepesinde kamufle olmuş şekilde durmaktadır. Gizliliğini (kedi cosplayi ile tanıdığımız) Feris'in varlıklı ailesine borçludur çünkü Feris radyo binasının çatısını film çekimi bahanesiyle kiralamış ve mühürlemiştir. Herkes hayatına normal bir şekilde devam ederken Suzuha'nın diğer laboratuvar üyelerine bahsetmediği, 2036'dan yanında getirdiği biri daha vardır: Kagari Shiina. Geçmişte IBN 5100 araması sırasında ayrılmışlardır ve Suzuha boş zamanında hala onu aramaktadır.

Steins;Gate 0'ın oynanış açısından ilk oyundan pek bir farkı bulunmuyor. Artık tuşlu telefon yerine yılın yeniliklerine ayak uydurulup dokunmatik telefona geçilmiş. Mesajlarımızı da normal mesaj uygulaması yerine "supa hakka" Daru'nun yazdığı RINE uygulaması ile atıyoruz. Bu uygulama sadece lab üyelerinin kullanımına açık, bu sebeple takip edilme olasılığı daha az. İlk oyundaki gibi, diyaloglar esnasında gelen mesajlara zaman zaman farklı cevaplar verebiliyor veya görmezden gelebiliyoruz. Bu da oyunun sonunu etkiliyor tabii. Sondan bahsetmişken, Steins;Gate 0 ilk oyundaki gibi altı farklı sona sahip.

Oyunun müzikleri ve grafikleri elbette ki şahane. Müzikler size o ortamda tam hissetmeniz gereken duyguyu -şüphe, mantık, umutsuzluk, cesaret- hissetmenizi ve karşınızdaki karakterle empati kurmanızı sağlıyor. Grafikleri ise ilk oyundan bildiğiniz gibi, oyunu herhangi bir karesinde durdurun ve masaüstü arka planı yapın. Hikayenin heyecanlı bir kıvama varması da ilk oyundaki gibi uzun sürmüyor. Hani bir serinin ikinci oyununa başlarken "Acaba ilki kadar iyi mi?" endişeniz vardır ya, içiniz rahat olsun. Daha oyunun başından kendinizi "Tamam, beş dakika sonra kapatacağım" derken buluyorsunuz ve bu tempo bir devam oyunu olmasına rağmen oyun boyunca sürüyor.

Oyunun hikayesinin kurgusu karışık ama çok iyi olmasından dolayı oynayanın etkileşimine ve hikaye üzerinde fazla değişikliğe izin vermiyor. Oysa istediğimiz zaman D-Mail ile geçmişe gidebilsek ne ilginç olurdu değil mi? Eh, oyun zaten beyin yakıyor, öyle olsa içinden çıkamazdık herhalde ama gene de etkileşimi artıracak bir özellik daha beklerdim açıkçası.

Steins;Gate hayranları için gönül rahatlığı ile söyleyebilirim ki oyun kesinlikle oynanmaya değer. Tabii, görsel romanlarla bir sıkıntınız olmadığını varsayıyorum. ■ **Rafet Kaan Moral**

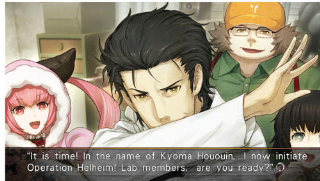
KARAR

ARTI Yeni senaryo ilkinin üzerine katarak ilerliyor, özenli karakterler, grafikler ve müzikler

EKSİ Diyaloglar ve cep telefonu ile yapılan etkileşim üst üste binebiliyor










Yapım **Arc System Works** Dağıtım **PQube** Tür **Dövüş** Platform **PS4, PS3** Web **www.blazblue.jp/cf**

BlazBlue: Central Fiction

Adeta bitmeyen bir anime serisi gibi, BlazBlue evreni de genişlemeye devam ediyor. Elbette ki bir başka dövüş oyunu ile...

Bir dövüş oyununun arkasında Arc System Works varsa bilin ki o oyun kalitelidir, anında oynanabilir ve görselliğine de saniyesinde hayran kalınır. Guilty Gear ile başlattıkları furyayı BlazBlue'ya taşıyan firma, son zamanlarda yeni GG oyunlarıyla da meşgul oluyor, BlazBlue serisini de devam ettiriyor.
Central Fiction ekiyle gelen yeni BlazBlue elbette ki yepyeni bir oyun değil. Daha çok önceki BlazBlue oyunlarına eklentiler gelen, genişlemiş bir yapım. Yeni karakterler, yeni oyun modları, yenilenmiş ve yeni eklenmiş bölümler ve kocaman da bir hikaye modu bulunuyor. Anlayacağınız Central Fiction, BlazBlue serisini takip edenlere de oyuna yeni adım atacak olanlara da hitap ediyor.
Oyunun hikaye kısmı resmen büyük bir anime serisi gibi işliyor. Bolca diyalog, bolca ara sahne, ve aksiyon ile Ragna the Bloodedge'in hikayesine devam ediyoruz. İşin güzel tarafı, eğer hikayenin öncesinde neler olduğunu bilmiyorsanız, oyun size bunu da 30 dakikalık bir diyalog ve görsel fırtınasıyla anlatıyor. Fakat şunu bilmelisiniz ki tüm bunlardan zevk almak için anime veya manga sevmeniz gerekli; yoksa her şey çok sıkıcı gelebilir.
Yeni karakterlerimizi Hibiki Kohaku, Naoto Kurogane, Nine the Phantom, Hades: Izanami ve Susano'o, oluşturuyor. DLC olrak da Es ve Mai Natsume'yi oyuna ekleyebiliyoruz. Bu karakterler arasında favorim Hibiki oldu. Hem muhteşem komboları var, hem de rakibinizi şaşırtmada son derece başarılı bir klon yaratma özelliği bulunuyor. Naoto biraz Persona'dan kopup gelmiş, sıradan bir karakter gibi geldi, çok tutmadım. Tüm elementlerle oyuncak gibi oynayan Nine, oyunda boss olarak karşımıza çıkıyor ve yapay zeka onu sizden daha iyi kontrol edebiliyor, emin olun. Bolca element saldırısı olduğundan bunların zamanlamasını tutturmak oynarken biraz zor ama azmederseniz, Nine'ı son derece güçlü bir karakter olarak kullanabilirsiniz. Oyun modlarından Arcade modu da üç bölümden oluşan bir çeşit, seçtiğiniz karaktere özel hikaye içerdiğinden son derece başarılı olmuş. Boş bir Arcade modu kesinlikle değil; merak ettiğiniz karakterlerin arka plandaki hikayelerini merak ediyorsanız bu modla oyuna giriş yapabilirsiniz. (Gerçi spoiler'lar var, önce hikaye modunu bitirin.) Grim of Abyss, Grimoire adındaki kitaplarla kendinize ufak güçler sağlayabildiğiniz, bir çeşit survival modu. Bayağı eğlenceli ve git gide zorlaşıyor.
Oyuna yeni eklenen Speed Star modunda ise yaralanmıyorsunuz fakat her yediğiniz darbe, sahip olduğunuz üç dakikadan gidiyor. Eğer hasar almaz ve Distortion Drive hareketiyle bir maçı bitirirseniz örneğin, bu defa da zaman kazanıyorsunuz. Bayağı adrenalin dolu bir mod ama oyunda ustalaşmadan denenecek gibi değil.
Ve tabii ki oyunun online kısmı... Ranked veya quick match gibi oyun tipleriyle katıldığınız online maçlar bayağı çekişmeli geçiyor. Maç ararken bir lobi kurmak ve bu lobiyi bir ev gibi dekore etmek de mümkün.
Her anlamda dolu dolu olan ve muhteşem gözüken Central Fiction'ı tüm dövüş oyunu fanatiklerini tavsiye ediyor ve Hibiki'yle bir maç daha yapmak üzere gidiyorum. Sayounara!
■ **Tuna Şentuna**



KARAR

ARTI Bolca oyun modu, muhteşem görsellik, eğlenceli oynanış.
EKSİ Nihayetinde önceki BlazBlue oyununun az değişmiş hali.

85

Yapım **Nippon Ichi Software** Dağıtım **NIS America** Tür **Macera, Korku** Platform **PC, PS Vita** Web **nisamerica.com/games/yomawari**

Yomawari: Night Alone

Hem bu kadar sevimli hem de ürkünç olunabilir mi?



Yomawari: Night Alone'u ilk kez gözüme kestirdiğimde, animeye benzeyen çizimleri ile anında dikkatimi çekmişti. Tam "ne güzel, sevimli oyunmuş" derken korku kategorisinde olduğunu görünce ilgim de iki katına çıkıverdi. Yapımcı da Japon olunca ortaya sağlam bir şey çıkmıştır dedim ama... Açıkçası çok da sağlam değilmiş.

Olaylar küçük sevimli bir kızın gün batımında biricik köpeği Poro'yu gezdirmesi ile başlıyor. Derken, küçük kızımızın dikkatsizliği yüzünden trajik bir kaza meydana gelir ve Poro'ya bir kamyon çarpar. Zavallı Poro da uçurumdan aşağıya yuvarlanır. Geriye sadece kan ve boş bir tasma kalır. Kahramanımız, Poro'dan kalan tasması ile evine döner ve onu ablası karşılar. Ablası küçük kıza evde kalmasını, kendisinin Poro'yu aramaya çıkacağını söyler. Ama hava kararır ve ortada ne abla vardır ne de Poro. Böylece küçük kız da Poro ve ablasını aramaya çıkar fakat bir sorun vardır. Kasabası artık bildiği kasaba değildir ve olmayacak varlıklar sokaklarda cirit atmaktadır.

Dediğim gibi şirin grafikleriyle dikkat çeken Yomawari, "survival – horror" tarzında bir macera oyunu. Kontrollerini ele aldığımız küçük bir kızla kasabada dolanarak Poro'nun akıbetini ve kasabada gece olan biten dehşetin sırrını çözmeye çalışıyoruz. Bunu yaparken de genellikle kaçıyoruz veya saklanıyoruz. El fenerimizle açığa çıkardığımız kötü ruhlar yakınımızda olduğunda kalp atışları duymaya başlıyoruz ve ruh ne kadar yakınsa kalp de o kadar hızlı atmaya başlıyor. Durum böyle olunca bizlere iki seçenek sunuluyor ki ikisi de kısa sürede çekiciliğini kaybediyor: Birincisi çalıların içinde saklanmak. Saklandığınızda ekran kararıyor ve kalp atışlarının yavaşlamasını, yani varlığın uzaklaşmasını bekliyoruz. İkinci seçenek ise tabanları yağlamak. Kısa bir süre depar da atabilen küçük kızımız ile ruhtan mümkün olduğunca uzağa kaçıyoruz. İki seçenek de çekiciliğini yitiriyor dedim çünkü saklanmak sıkıcı, kaçmak da sinir bozucu. Kaçarken gideceğiniz yerden fazla uzaklaşabilir, başka bir varlığa bodoslama dalabilirsiniz. Oyunda biraz da deneme yanılma mevcut. Mesela bir yola girebilmek için orada duran varlığı atlatmaya çalışacaksınız ve bunu yaparken eminim sizler de benim gibi birçok kez varlığa yakalanacaksınız. Yakalanmak da ölüm demek arkadaşlar. Anlatmaya çalıştığım nokta, sürekli bir kaçış, sürekli bir saklanma mevcut ve bir süre sonra artık yeter diyorsunuz. Hele yarım saat uğraştıktan sonra öldünüz mü siz ekrana, ekran size bakmaya başlıyor.

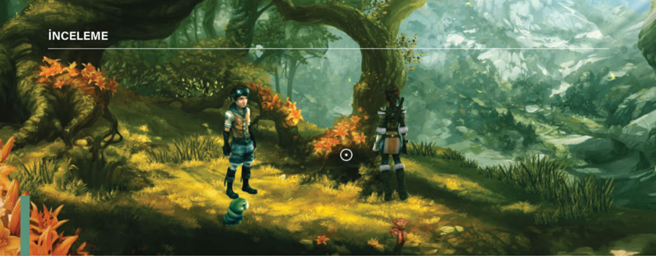
Oyunun en güzel yanı şüphesiz harika grafikleri ve müzikleri. Grafikler 2D ve tarz olarak animeleri andırıyor. Müziklerse atmosfere ürkütücü bir hava katıyor fakat aynısını içerik için söylemek zor çünkü varlıklar korkutmuyor. Zaten kalp atışları ile önceden haberdar edildiğiniz için "jump scare" olayı da çok nadir gerçekleşiyor. Hikâye anlatımı güzel, oynadıkça işin iç yüzünü merak etmeye başlıyorsunuz ama dediğim gibi korkmuyorsunuz. Aksine sinir oluyorsunuz. Üstelik klavye kontrolleri de pek sağlıklı sayılmaz. Tuş kombinasyonları acayip olduğundan şiddetle gamepad ile oynamanızı tavsiye ederim. Yapımda küçük de olsa bulmacalar mevcut. Anahtar bulma veya belirli ruhları atlatacak formülleri bulma gibi. Ayrıca sağda solda bulacağınız bozuk paraları kasabada serpiştirilmiş olan heykellerde kullanarak oyunu kayıt edebiliyorsunuz. Bir nevi rüşvet yani. Paranız yok ise kayıt için evinize gitmekten başka çareniz yok.

Yomawari'de fikir aslında güzel ama aksaklıklar çok. Korku kategorisinde olmasına karşın korkunç olmaması ve sürekli kaçmak, bir raddeden sonra maalesef sıkıyor. Hele bir de klavye ile oynamaya çalıştığınızda işiniz çok zor. ■ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Grafikler çok tatlı, müzikler başarılı
EKSİ Klavye kontroleri kötü, sürekli koşuşturmaca kısa süre sonra sıkıyor, hikâye fena değil ama korkutmuyor





Yapım **Daedalic Entertainment** Dağıtım **Daedalic Entertainment** Tür **Macera** Platform **PC, PS4, Xbox One, Mac** Web **daedalic.de/en/game/Silence**

Silence

Ağlamıyorum, sadece gözüme bir şey kaçtı...

Macera oyunları benim için her zaman kült yapımlar olmuştur. Hem kolay oynanışları hem de hikayeleriyle favori kategorimdir. Geçmişten bu yana, haliyle onlar da evrim geçirdi ve "quick time event" canavarlarına dönüştü. "Nerede o eski Lucas Arts oyunları?" dediğimiz bu günlerde, klasik point&click macera oyunlarını Daedalic Entertainment ayakta tutmakta. Silence, 2009 yılında çıkan The Whispered World adlı oyunun devamı niteliğinde. Kendine ait bağımsız bir konusu var ve ilkinden ayrı da oynanabiliyor lakin bazı şeyleri daha iyi kavrayabilmek için ilk oyunu oynamak artı olur diye düşünüyorum. Olaylar karlarla kaplı, kocaman taş evlerin yükseldiği bir kasabada başlıyor. Küçük çocuklar kardan adamlar yaparken ansızın bombardıman uçakları gökyüzünde belirir. 16 yaşındaki genç Noah da kız kardeşi Renie'yi kaptığı gibi bir sığınağa girer. Gerginlik, korku ve hüzünlü bekleyiş derken sığınak da artık bombardımana dayanamaz ve yıkılır. Fakat bir gariplik söz konusudur. Kardeşler hala yıkılan sığınakta olmalarına karşın artık bulundukları yerden çok uzakta, ilk oyunun da geçtiği Silence adlı dünyadadırlar.

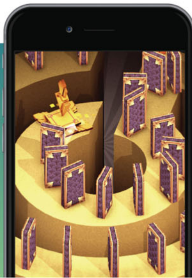
Zaman zaman komik ve sevimli olaylar yaşansa da tıpkı selefi gibi Silence'ta da ciddi ve hüzünlü bir hava hakim. Silence adlı dünya iyi durumda değildir, Noah bazı şeyleri anlayamamaktadır ve arka planda ciddi olaylar dönmektedir. Oyunun birçok yerinde küçük Renie ile sevimli bulmacalar çözerken Noah ile daha ciddi konulara geçiyoruz. Elbette tatlı olduğu kadar garip olan Spot'u da unutmamak lazım. Şekilden şekle giren Spot, birçok bulmacada en büyük yardımcımız. Bulmaca demişken; Silence'te yapımcılar biraz tarz değiştirerek günümüz modasına uymuş. İlk değişiklik oyunda envanterin olmaması. Cebi delik karakterler yapımda yok. Silence'ta da bir nesneyi birden fazla yerde kullanabiliyoruz ama durum gereği nesne lazım olduğunda, karakter tarafından otomatik olarak kullanılıyor. Örneğin dereden su gerekliyse Renie yakında bulduğu bir kabı elinde gezdiriyor ve dereye tıkladığınızda içine su koyup taşıyor. Bunun dışında mini oyun tarzı bulmacalar da Silence'ta yerini almış. Ve elbette quick time event'ler... Belirli zamanda belirli bir hamle yapma olayına Daedalic de bulaşmış durumda. Envanter olayını anlarım da açıkçası bu hususta keşke modaya uymasaymış diyorum. Neyse ki sayıları fazla sayılmaz ve oyunun klasik point&click havasını pek etkilemiyorlar. Ayrıca iki – üç şıktan birisini seçerek diyaloglara cevap vermek de yeni bir özellik. Silence, gördüğüm en iyi macera oyunu grafiklerine sahip oyunlardan birisi. Genelde macera oyunlarında 2D arka plan üzerine oturtulan 3D karakterler sanki havadaymış hissi verir lakin Silence'ta uyum o kadar mükemmel ki neresi 2D neresi 3D anlamıyorsunuz bile. Ve çizimlerin detayı, tatlılığı, arka plan efektleri o kadar ayrıntılı ki, kelimelere dökmek zor. Daha oyuna girer girmez Noah'ın imlecimi takip etmesiyle adeta "bu ne!?" diye kalıverdim. Kabul, karakterlerin mimikleri biraz daha iyi olabilirdi ama bir macera oyununa göre fazlasıyla iyiler. Tabii ki müziklerin de oyuna inanılmaz etkisi var. Yine oyunu başında Silence yazısı çıkarken çalan o tüyleri diken diken eden piyano parçası yok mu? Duygusal hikayeyle müzikler birleşince gözlerinizin dolmasını engellemek zor. Silence yıllar diyebileceğim bir süre içerisinde tam anlamıyla tatmin olduğum ilk macera oyunu. Her ne kadar günümüz modasını (Telltale sağolsun) takip etmiş olsa da saf ruhunu kaybetmemiş. Dolayısıyla macera oyunu severleri çok mutlu edecek bir oyun olduğunu düşünüyorum. ■ **Olca Karasoy**

KARAR

ARTI Duygulandıran hikaye, göz dolduran çizimler, harika müzikler
EKSİ Bulmacalar daha zorlayıcı olabilirdi, quick time event'ler

93







Tür **Puzzle** Platform **iOS, Android** Fiyat **Ücretsiz**

Dominocity

Domino taşı diziyoruz

Küçüklüğümden beri domino taşlarıyla yapılan harika videolara karşı bir zaafım var. Hiçbir zaman başarıyla domino taşı dizmeyi başaramamış olsam da, nerede görsem gülümsemeye başlıyorum. Dominocity'yi de gördüğümde aynısı oldu ve hemen oyunu oynamaya başladım. Bir noktadan diğerine domino taşlarını dizerek ilerlediğimiz oyunda, bunu yaparken maksimum kullanılacak taş sayısı, maksimum süre gibi görevler de bulunuyor. Bu görevler sonucunda kazandığınız elmaslarla, yeni domino taşları satın almanız da mümkün. Bölüm sayısı yeterli olsa da, uzun vadede sıkıcı bir hal alabileceğini düşündüğüm yapım, sizi ne kadar oyalar çok emin değilim. Ancak, kısa boşluklarda oynamak için de birebir olduğunu söyleyebilirim. ■ **Puan: 7**

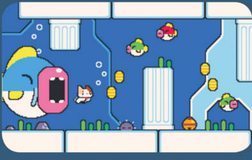


Tür **Platform** Platform **iOS, Android** Fiyat **Ücretsiz**

Super Cat Tales

Dünya'nın yeni hükümdarları!

İyiden iyiye Dünya'yı insanların değil, kedilerin yönettiğine inanmaya başladım. Pek çoğumuza ev sahipliği yapan bu müthiş yaratıklar, internetin de en önemli karakterleri konumdalar. Bu popülerliğin sonucu olarak -Super Cat Tales'da da olduğu gibi- oyunlarda da başrol oynamaya başladılar. Super Cat Tales, Mario benzeri bir sisteme sahip. Oyunda amacımız, düşmanlarımıza değmeden, bölümün sonuna ulaşabilmek. Bunu yaparken de, çevredeki altınları ve altın küreleri toplamaya çalışıyoruz. Kısa kısa, bol sayıda bölüm bulunduran Super Cat Tales, türü sevmeyenlerin bile şans tanıması gereken bir yapım. Türü sevenlereyse, dört gözle Super Mario Run'ı beklediğimiz bu günlerde ilaç gibi gelecektir. ■ **Puan: 8,5**







Tür **Spor** Platform **iOS, Android** Fiyat **Ücretsiz**

Pool Live Tour Champions

Yeni Sezon, Yeni Umutlar...

İnternet üzerinden, diğer oyunculara karşı oynanan oyunlar arasında, bilardo oyunları en popüler olanlardan. Pool Live Tour: Champions da bunların en yenisi. Ülkemizde "Amerikan Bilardo" olarak bilinen bilardo tipinin oynandığı oyunda, diğer oyunculara en iyisi olduğumuzu kanıtlamaya çalışıyoruz. Her kazandığımız oyun, sıralamada bizi diğer oyuncuların üstüne taşıyacak olan kupa ve para olarak bize geri dönüyor. Kazandığımız parayı da, yeni ıstakalar almak için harcayabiliyoruz. Istakaların her birinin çeşitli özellikleri var. Kimisi daha güçlü vuruşlar yapmamızı sağlarken, kimiyse çektirerek yapılan vuruşlarda daha başarılı. Pool Live Tour: Champions türünde oldukça başarılı bir yapım. Bilardoyu ve oyunlarını seviyorsanız, es geçmeyin derim. ■ **Puan: 8**



En Popüler **Ücretsiz** iOS Oyunları

1. Traffic Tour
2. Mobile Legends: Bang Bang
3. Candy Crush Saga
4. BBTAN
5. Sniper 3D: Assassin

En Popüler **Ücretli** iOS Oyunları

1. Football Manager Mobile 2017
2. Plague Inc.
3. Osmanlı Devri
4. LIMBO
5. Construction Simulator 2014



En Popüler **Ücretsiz** Android Oyunları

1. Subway Surfers
2. Candy Crush Saga
3. Clash of Clans
4. Mobile Legends: Bang Bang
5. Slither.io

En Popüler **Ücretli** Android Oyunları

1. Rayman Jungle Run
2. Football Manager Mobile 2017
3. Hitman: Sniper
4. Minecraft: Pocket Edition
5. Kingdom Rush Origins





Tür **Spor** Platform **iOS, Android** Fiyat **Ücretsiz**

Chaos Centurions

2 boyutlu Total War!

Az önce farkına vardım ki, dergide bu sayfaları yazmaya başladığımdan beri, neredeyse hiç strateji oyunu incelemesi yazmamış, yazamamışım. Bunun sebebiyse bana sorarsanız benimle değil, yapımcılarla alakalı. Öyle bir durumdayız ki, ayda birkaç tane strateji oyunu piyasaya ya sürülüyor, ya sürülmüyor. Piyasaya sürülenlerin çoğu da kale dahi alınmayacak kadar kalitesiz yapımlar oluyor. Ancak bu ay, sonunda bu kötü geleneği Chaos Centurions ile bozuyoruz. Ordumuz ile zaferden zafere koşmaya çalıştığımız oyunda, kazanmak ya da kaybetmek tamamıyla stratejinizin ne kadar iyi olduğuna bağlı. Öncelikle ordunuzu çok doğru tasarlamalısınız. Uzaktan mı saldıracaksınız? Yoksa düşmanınıza yakın mı duracaksınız? Eğer düşman uzaktan saldırıyorsa ne yapacaksınız? Tüm bu soruların cevabı size kalmış. Doğru asker seçiminden sonra, askerleri iyi yönetmek geliyor. Şöyle ki, tüm askerlerinizin çeşitli yetenekleri bulunuyor. Ancak bu yetenekleri istediğiniz gibi kullanamıyorsunuz. Her kullandığınız yetenek, Command Point adındaki puanlarınıza mal oluyor. Bu sebeple doğru zamanda, doğru yeteneği kullanmanız çok önemli. Ayrıca oyunda asker çeşitliliği de üst düzeyde. İlk başlarda okçu ve silahşörlerle yetinmeniz gerekirken, ilerleyen bölümlerde, adeta uçan gemilere sahip oluyorsunuz. Chaos Centurions'ı şiddetle tavsiye ediyorum. ■ **Puan: 9**



Tür **Aksiyon** Platform **PC, Mac, Android, iOS** Fiyat **Ücretsiz**

Paper Wings

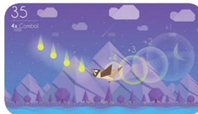
Çeşit çeşit kuş, bitmeyen mücadele

Bazen basit fikirler, sağlam bir görsellik, iyi bir oyun kurgusu ve başarılı oldukça ödüllendirilme mekaniğiyle birleşince o fikir, iyi bir yapıma dönüşüyor. Bir Türk firması olan Fil Games'in hazırladığı Paper Wings de aynen böyle bir oyun.

Android'de denediğim oyun hakkında ilk gözüme çarpan detay, muhteşem görselliği oldu. Grafiklerdeki minimalist yaklaşım gerçekten bu tip bir mobil oyun için ferahlık anlamına gelmiş. Amacımız da görsellik kadar net: Kontrol ettiğimiz kuş ile yukarıdan dökülen altınları, altınlar suyun dibini boylamadan toplamak. Kuşumuz ekranın sağından girip solundan çıkabildiği için de altınları farklı şekillerde yakalamak mümkün oluyor zira kuşu sadece ekranın sağ ve soluna basarak yönlendirmek ileride zorlayabiliyor.

Tüm bu altın toplama işinde de kombo yapmak, bize power-up olarak geri dönüyor. Bunlar bölümü bir anda bitirmemizi de sağlayabiliyor, dökülen altınları yerinde dondurmayı da ve zaman zaman bombaya dönüşüp bizi öldürmeyi de... (Dikkatli olmak lazım.) Farklı kuş seçenekleriyle ve bunları kazanmaya yönelik oynanışıyla da dikkat çeken Paper Wings son derece başarılı bir oyun olmuş, emeği geçen herkesin eline sağlık.

■ **Puan: 9**



ONLINE

Heroes of the Storm

Heroes of the Storm
LEVEL'ın Whatsapp grubu bu aralar Heroes of the Storm ile çalkalanıyor. Tüm bunların sebebini içeride okuyabilirsiniz.
Sayfa 86

Online

Koltuklarınıza oturun ve çevrimiçi olun!

Overwatch

Sombra'ya merhaba deyin!



Overwatch yavaş yavaş Blizzard'ın en önemli oyunlarından biri haline geliyor. Uzun zamandır Twitch'in de en çok izlenen oyunları arasında yer alan Overwatch'un çoğu zaman, bu alanda WoW'u dahi geçtiğini görüyorum. Nihayet Overwatch, yeni kahramanını sonunda oyun içerisine kattı. Bir saldırı kahramanı olan Sombra'ya ve yeteneklerine isterseniz yakından bakalım.
Gerçek adı bilinmeyen ve 30 yaşlarında adı çıkmış bir hacker olan Sombra, savaşını kısa menzilli bir makineli tüfek ile veriyor. Yeni kahramanın ilk yeteneği Hack, iki farklı amaçla kullanılabiliyor. Bunların ilkinde, yeteneğinizi doğrudan bir düşman üzerinde kullanıyor ve o düşmanı kısa süreliğine hiçbir yeteneğini kullanamaz hale sokuyorsunuz. Veya bunun yerine ilk yardım paketleri üzerinde, Hack yeteneğini kullanarak onları, düşman için kullanışsız hale getirebiliyorsunuz. Sombra'nın bir diğer yeteneği Thermoptic Camo ise kahramanımızı kısa süreliğine görünmez yapıyor. Saldırmak, hasar almak veya herhangi farklı bir yeteneğinizi kullanmak bu görünmezliği bozuyor. Bir diğer yetenek olan Translocator ise, Sombra'nın belirli bir noktaya attığı aygıtın üzerine ışınlanmasını sağlıyor. Sombra'nın en güçlü yeteneği EMP'e baktığımız zaman, büyük bir enerji açığa çıkarıyor ve düşmanın tüm bariyerlerini ve zırhlarını yok ediyor. Ayrıca şoka maruz kalan tüm düşmanlar da kısa süreliğine Hack yeteneğinin etkisinde oluyor. Son olarak bu güncellemeyle beraber yalnızca yeni kahramanımız değil, 1v1 ve 3v3 maçların geldiğini de hatırlatırım. ■



SMITE

Yeni bir tanrı daha aramızda!

TPS MOBA oyunlarının nadir örneklerinden olan (Bu alanda özellikle Paragon'u heyecanla beklediğimi belirteyim.) SMITE, yeni güncellemesi olan Arbiter of the Damned ile yepyeni bir tanrıyı daha oyun kadrosuna ekliyor. Oyuna eklenen bu yeni tanrı Mısır mitolojisinden gelen Thoth'dan başkası değil.
Bilgeliğin tanrısı Thoth'un pasifi, her 30 düşmanı öldürdüğünde karakterin bir adet stack kazanmasını sağlıyor. Her stack dört büyü nüfuzu kazanmanızı sağlıyor ve en fazla beş stack toplayarak 20 büyü nüfuzu kazanabiliyorsunuz. Aktif yeteneklere baktığımız zaman Thoth'un ilk yeteneğinin Hieroglyphic Assault olduğunu görüyoruz. Bu yetenek ile Tohoth önüne bir bariyer açıyor. Bu bariyerden geçen normal saldırılar, yetenek atışları kadar hasar veriyor ve menzil 30 birim artıyor. Yeni tanrının ikinci yeteneği Evade and Punish, Thoth'un bir anda ileri atılmasına olanak sağlıyor. Thoth'un bu hareketinden sonra ilk saldırısı düşmanı yavaşlatıyor ve yetenek hasarı veriyor. Thoth'un nihai yeteneği Final Judgement ise oldukça büyük hasar verebiliyor. Belli bir doğru üzerine yollanan yetenek çarptığı hedefe önemli ölçüde hasar veriyor.
Thoth, anlaşılan o ki oyunda oldukça önemli bir saldırı karakteri olmuş durumda. Smite ise ilerleyen günlerde mitoloji içerisinden yepyeni tanrılar ile karşımızda olacaktır. ■

World of Tanks

Wargaming, İsveç Tanklarını Arsenalen'de tanıttı!

Bunu ilk kez duyduğunuzda ilginç bir fikirmiş gibi gelebilir, zira İsveç dediğimiz 200 senedir hiçbir savaşa girmemiş, bizim "Demirbaş Karl" dediğimiz Charles XII'den beri de herhangi bir yayılma politikası gütmemiş bir ülke. Peki nasıl oluyor da İsveç'in World of Tanks'de kendisine ait bir teknoloji ağacı olabiliyor, hem de 19 tankla birden?
Evet İsveç belki geçtiğimiz yüzyılın Dünya Savaşlarından bile kendisini sıyırmayı başarmış bir ülke, ama sakın aldanmayın, pek çok ülkeden daha fazla tank tasarımı yapmış ve bunları kullanmış bir memleket. Ve en önemli noktalardan birisini belirtelim, bu tanklar sayıca az olsa da güzellikleri ve farklılıkları tartışılmaz.
Wargaming, 2011 yılından beri Free to Play piyasasının tozunu atan ve 120 milyondan fazla aktif hesaba ulaşan World of Tanks'i geliştirmeye, büyütmeye devam ediyor. Şu an test aşamasında olan 19 adet İsveç tankının oyuna eklenmesi de bunlardan biri ve tam da kendilerinden bekleyebileceğimiz ve onlara yakışır bir şekilde, yeni güncellemeyi tanıtmak için Stockholm'ün batısındaki Arsenalen müzesini tercih etti, biz de kendilerinin davetiyle lansmanda hazır bulunduk. Bununla da kalmadık, Avrupa'nın en büyük tank müzelerinden birisini, tüm hayatı tanklar ile geçmiş eski bir askerin doyumsuz anlatımıyla gezdik, bazıları oyunda yer alan tankların müzedeki gerçek versiyonlarıyla ufak ve sarsıntılı bir tur attık.
Bu yılın sonuna dek çıkması beklenen güncelleme ile birisi ana tank hattı, diğeri de tank destroyer hattı olmak üzere toplam 19 adet İsveç tankı oyuna eklenecek. Diğer taraftan bu tankların öncülü olan Tier 6 hafif tank Strv. M42/57 alt. A-2, premium tank olarak şimdiden satın alınabiliyor. Bu tank eğer autoloader'lı tankları seviyor, AMX 13 serisine de bayılıyorsanız tam size göre!
Ne demiştik, İsveç tankları farklılar. Aralarında en farklı olan da internet çağında bir mit haline gelmiş, onlarca videosu Youtube'da dolanan Strv. 103 modeli. Son derece alçak bir silüete ve 105mm çapında, son derece hızlı ateş edebilen bir silaha sahip olan bu tank, X tuşuyla "siege" moduna geçtiğinde süspansiyon geometrisini değiştirebiliyor ve bunun oyunda karşılığı da topun aşağı ve yukarı bakma oranlarını inanılmaz seviyeye getirebilmesi. Bu sayede "hull down" dediğimiz pozisyonu almak çok kolaylaşıyor ve tankın alçak profili de hedef alınmasını zorlaştırıyor. Oyunda Strv.103'ün erken ve geç modelleri bulunmakta ve 1997 yılına kadar hizmette kalmış bu tank Tier 9 ve 10'da sizi bekliyor.
Güncelleme çıktığında İsveç tanklarının detaylı bir incelemesini LEVEL Online ve LEVEL Youtube kanallarında bulabileceksiniz.

■ **Kürşat Zaman**











Yapım **Visionary Realms** Dağıtım **Visionary Realms** Tür **MMOFPS** Platform **PC** Web **www.pantheonmmo.com** Çıkış Tarihi **Belli değil**

Pantheon Rise of the Fallen

Yepyeni bir fantastik dünyanın kapılarını açmaya hazır mısnız?

İnanılmaz bir MMORPG açlığım olmasına rağmen zamanım yok. Ne kötü bir durum değil mi? Gerçi zamanım dahi olsa -piyasada deli gibi oynamak istediğim birçok MMORPG olduğu için- her birine dilediğim kadar zaman bulamayacak ve yine üzülecektim. En basitinden halihazırda Skyforge ve Blade & Soul'a devam etmek istiyorum. Aynı şekilde WoW'da Legion'ı hala tamamlayamadım ve oyun sürem paketin yarısını oynayamadan bitti. Tüm bunlar yetmezmiş gibi hayli ilgimi çeken bir başka MMORPG oyunu daha yolda. Bu oyun Pantheon: Rise of the Fallen'dan başkası değil.

Peki Pantheon, bir MMORPG olarak bize neler sunuyor? Hangi yönleriyle oyun bizi kendine çekecek? Pantheon'un oynanışta ilgi çekici olmasının en temel sebeplerinden biri, oyunda sergilediğimiz davranışların oyunun gidişatına etki edecek olması. Yaptığımız savaşlar, kazandığımız topraklar, NPC'ler ile ilişkilerimiz... Saydığım her bir aktivite, oyunda bir sonraki hamlemizi belirlemek için düşünmemize yol açacak. Yani kısacası, oyunda "Role-play" mantığının üst düzeyde olması hedefleniyor. Ayrıca karakterlerimiz silah ve zırh gibi ekipmanlar kullanırken, güçlü bir ekipman seçip uzun süre bunu taşımayacak. Bunun yerine nasıl bir tehlike ile karşı karşıya olduğumuzu iyi anlamak ve her defasında ekipmanımızı buna göre ayarlamak gerekecek.

Oyunda ırk ve sınıf çeşitliliği hayli üst noktada. Şu anda açıklanan toplamda dokuz ırk ve 12 sınıf bulunuyor. Açıklanan ırklar Archai, Dwarf, The Dark Myr, Ogre, Human, Halfling, Elf, Gnome ve Skar'dan oluşurken sınıflar; Crusader, Ranger, Summoner, Druid, Cleric, Dire Lord, Monk, Wizard, Shaman, Enchanter, Warrior ve Rogue'dan meydana gelmekte.

Pantheon: Rise of the Fallen, bir yandan farklı bir oyun yapısı sunmaya çalışırken, diğer yandan old school MMORPG mekaniklerini de içinde barındırarak, eski tip oyuncuları da kendine çekmeye çalışacak. Oyunda klasik raid ve zindan sistemi bulunacak. Oyuncular elbette sınıf ve ırklarına göre partiler oluşturup bu raid ve zindanlarda mücadele verebilecek. Binekler ile seyahat etmek de mümkün olacak. Ayrıca daha önce keşfedilmemiş yepyeni bir fantastik dünyayı bizlere sunacak.

Unity motoruyla geliştirilen Pantheon'un görselliği videolardan ve ekran görüntülerinden anladığımız kadarıyla şu an için biraz yetersiz. Şu sıralar pek çok oyunun da Unity motorunu kullandığını görmek son derece ilgi çekici; zira Crowfall ve Gloria Victis gibi oyunlar da Unity motorundan faydalanıyor.

Objektif bir şekilde bakıldığı zaman aslında oldukça tanıdık bir fantastik evren sunuyor Pantheon. Ancak bir şekilde oyun beni kendine çekmeye başardı. Artık yeni bir fantastik dünyanın kollarına kendimi atmak istediğimden olabilir belki de. Yeni bir şeyler keşfetmek istiyorsanız Pantheon tam da size göre bir oyun olabilir. Bu arada oyun ücretsiz olacak olsa da, bazı içerik güncellemeleri için para ödemek durumunda kalacağız. Yani yeni bir bölge oyuna eklendiğinde, yeni bir macera sunulduğunda bu içeriği para ile satın alacağız gibi görünüyor. ■





Yapım **Artcraft** Dağıtım **Artcraft** Tür **MMORPG** Platform **PC** Web **www.crowfall.com** Çıkış Tarihi **Belli değil**

Crowfall

Taht savaşlarına başka bir evrende devam etmek ister misiniz?

Kickstarter'ın son zamanlarda, özellikle online oyunların yapımı için ne kadar önemli bir mali kaynak olduğunu biliyoruz. Kickstarter sayesinde, yeterli maddi kaynağa sahip olmayan yapımcı ekipler, dikkatini çektikleri oyunculardan bağış toplayarak oyunlarını hayata geçirebiliyorlar. Bahsini edeceğimiz Crowfall da özünde bir Kickstarter oyunu. Kickstarter'da 800 bin dolarlık bir hedef koyan yapımcı ekip, beklentilerin ötesine geçerek 1.8 milyon dolarlık bir rakama ulaşmayı başardı. Gerçekten ilgi çekici bir yapım olduğunu düşündüğüm Crowfall, hedefine oldukça uzun zaman önce ulaştı aslında. Ancak hayli tecrübeli isimlerden oluşan yapımcı ekip oyunu ince eleyip sık dokuyor. Zira oyunun duyurulmasından bu yana uzun bir süre geçmiş olsa da ekip düzenli olarak yapımcı notlarını yayınlamaktan, yapımcı videoları ile oyuncuların karşılarına çıkmaktan geri durmuyor. Oyun ekibinin başında iki tecrübeli ismi görmek de sevindirici. Daha önce Ultima Online, Star Wars: The Old Republic gibi projelerde rol almış olan Gordon Walton ile, Shadowbane, Pirate 101 ve Wizard 101 gibi projelerde bulunmuş J. Todd Coleman projenin başında yer alıyor.
Öncelikle oyun tanıdık gelebilecek bir tema üzerine kurulu. Taht savaşlarının olduğu bir dönemde geçecek olan Crowfall, sizlere hemen Game of Thrones'u hatırlatabilir. Ancak tamamen farklı bir dünyada geçen Crowfall'un bu özelliğinin GoT ile aynı olması tamamen tesadüf. Oyun dünyası içerisinde pek çok şeyi kendimiz keşfedecek, belli kurallar dahilinde tamamen özgür olarak ilerleyebilecek ve pek çok yaratık ile çeşitli kaynakları toplayabilmek adına savaşacağız. Ancak yapımcı ekip, oyunda parti sistemine dayalı zindanlar bulunmayacağını açıkladı. Bunun yerine yaşayan dünyada kendi yolumuzu çizeceğiz.
Yapımcı ekibin açıklamalarına göre oyunun savaş sistemi fazla yenilikçi bir yapı sunmayacak. Anlaşılan o ki Wildstar ve TERA gibi MMORPG oyunlarına benzer bir savaş sistemi kullanacak olan Crowfall'un bu alanda farklılık yaratmasını beklemek haksızlık olacak.. Son yılarda moda olan Voxel tabanlı oynanış, Crowfall'da da kullanılıyor. Yani oyun dünyamız ufak parçalardan meydana gelecek ve bu dünyada istediğimiz gibi yıkım oluşturabileceğiz. Tabii ki bu sistemi yeni yapılar üretmek, eşyalar craft etmek için kullanmak temel amacımız olacak.
Oyunda ırk ve sınıflar birleşik şekilde yer alacak ve daha çok hangi sınıfı oynamayı istiyorsak onu seçeceğiz. Böylece ırkımız da belirlenmiş olacak. Archetype olarak geçen sınıflar şu an için hayli zengin görünüyor. Bazıları için cinsiyet seçeneğinin de açık olacağı Archetype'ların sayısı şu an için 3 olarak açıklandı. Her bir Archetype'ın oldukça detaylı bir yetenek ağacı bulunacak. Oyunun voxel tabanlı olması oyunculara crafting alanında oldukça geniş bir yelpaze sunacak. Oyun ekonomisi tabii ki oyuncuların kendi yönetimleriyle işleyecek.
Crowfall uzun süredir yapım aşamasında ve benim oldukça heyecanla beklediğim bir yapım olarak öne çıkıyor. Zira yapımcılar oyunun üzerine adeta titriyorlar. Buy-to-play iş modelini benimseyen oyun, farklı bir MMORPG deneyimi arayan oyuncuları tatmin edebilir. Takipte kalın efendim. ■





Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

League of Legends'a gönül vermiş oyuncular olarak geçtiğimiz ay oldukça yoğun bir süreç yaşadık. Worlds finallerinin ardından elbette herkes sezon sonuna ve sonrasına odaklandı. Sezonu üst aşama ve kümelerde bitirerek bir sonraki sezonda çerçevesini gururla taşımak isteyen oyuncular, kıyasıya maçlar gerçekleştirdi. Nihayetinde sezon sona erdi ve herkes bir sonraki sezonu beklemeye koyuldu. Sezon Öncesi Dönem ise geniş çaplı bir yama olan 6.22 ile bizlere merhaba dedi.

Sezon Öncesi Dönem başladı!

Geldik bu ayın oyuncular için en önemli konusuna. Sezon öncesi dönemde karşımıza çıkan 6.22 yaması, gerek şampiyonalara gerekse Sihirdar Vadisi'ne büyük yenilikler getirdi. Gerek suikastçı grup üzerinde yapılan yenilikler, gerekse ormanda yapılan değişiklikler League of Legends'da önemli taktiksel farklılıklar yaratacak gibi görünüyor. Elbette 6.22 yamasının getirdikleri bunlarla sınırlı değil. Suikastçıların yanı sıra küçük değişikliklere gidilen şampiyonlar, bazı önemli değişikliklere uğrayan eşyalar ve yeni kabiliyetler de 6.22'nin getirileri arasında. Ayrıca Riot, resmi siteden yayınladığı 2017 Sezon Güncellemesi sayfasında, merakla beklenen yeni istemcinin, Sezon Öncesi Dönem içerisinde açık betaya başlayacağını açıkladı. Şimdi isterseniz yavaş yavaş 6.22 yamasının derinliklerine inelim.

Gerek suikastçı grup üzerinde yapılan yenilikler, gerekse ormanda yapılan değişiklikler League of Legends'da önemli taktiksel farklılıklar yaratacak gibi görünüyor

Suikastçı çağına merhaba!

Biliyorsunuz ki burada her şampiyonu tek tek incelemeye kalkarsam bu sayfalara yazıyı sığdırmak imkansız hale gelir. Bu nedenle, üzerinde önemli değişiklikler ya-





pılan dört şampiyonun üzerinden ilerlemek daha doğru olacaktır ki zaten önceki ay Suikastçı güncellemesinin neyi amaçladığını tahminler yürüterek yazmıştım. Bu ay suikastçı güncellemesi tamamen açığa çıktı ve şampiyonları her yönüyle gördük. Güncellemeyle Talon'un hareket kabiliyeti ciddi manada arttı ve E yeteneği bence en önemli yeteneği haline geldi. Katilin Yolu yeteneği Talon'nun savaşlara bir anda katılabilmesini ve bir anda kaçabilmesini sağlayacak bir yetenek olarak dikkat çekiyor. Ayrıca bu yetenek şampiyonun koridorlar arasında daha hızlı geçiş yapmasına olanak tanıyabiliyor. Anlık gerçekleştirdiği saldırılar ve bir anda düşmanı yok etmesiyle bilinen Rengar'a baktığımızda bu yeteneğinden pek de bir şey kaybetmedi. Rengar artık fark edilmediği sürece çok daha ölümcül hale geldi ve vahşet yükleri doluyken W yeteneğini kullandığında tüm kitle kontrolleri bozabiliyor. Ayrıca bundan sonra saldırdığı an öldürdüğü şampiyonlar, kendisine kalıcı ilave saldırı gücü kazandırıyor. Katarina'nın da aynı Talon gibi hareket kabiliyeti artmış olsa da Sinsi Bıçak daha mikro alanlarda bu yeteneğini konuşturabiliyor. Ancak Katarina artık başarısız bir ultiden sonra ölmek zorunda değil. İyi oynandığı takdirde hem hasar verip hem de o bölgeden kaçabilecek yapıya bürünmüş durumda. Hilekar LeBlanc ise dereceli maçlarda en çok seçilebilecek (veya en çok yasaklanacak) şampiyon haline gelebilir. Zira eskiden Q yeteneğinde bulunan şer mührü artık şampiyonumuzun pasif yeteneği haline geldi. Ulti yeteneği temelde aynı olmakla beraber, artık taklit edilecek yeteneği seçmenize izin veriyor. En önemli detaylardan biri ise artık LeBlanc kopyasını haritanın herhangi bir yerinde ortaya çıkartıp sahte baskınlar yapabiliyor. Bu dört şampiyonun dışında da elbette bazı suikastçılarda düzenlemeler yapıldı. Fizz, Shaco, Kha'Zix, Akali, Ekko ve Zed'in her birini bu sayfada tek tek incelemek isterdim; ancak ne yazık ki yerimiz hayli dar.

Biz gideriz ormana, hey ormana!

Oynanış ile ilgili olarak değinmem gereken bir diğer nokta da Sihirdar Vadisi üzerinde olacak. Sihirdar Vadisi'nde yapılan değişiklikler doğrudan orman oynanışını etkileyen düzenlemeler şeklinde gerçekleşti. Belki de yama notlarını okumadan oyuna giren bir ormancının ilk fark edeceği nokta, kırmızı ve mavi güçlendirmelerin yanında yer alan ikişer ufaklığın artık vadide bulunmaması olacaktır. Bunun dışında Keskin Gagalar'ın yanında yer alan ufaklıkların sayısında artış yaşandı. Ayrıca, Kayacıllar da artık farklı bir sistem ile oyunda yer alıyor. Şöyle ki: Artık Kayacıllar kesildiğinde kendinden küçük ve kesmesi daha kolay yeni Kayacıllar çıkıyor ve size ekstra altın sağlayabiliyor. Kısacası artık daha çok altın karşılığında, daha fazla zaman harcayarak kampta toplam 10 Kayacıl kesiyorsunuz. Orman kampları ile olarak Gromp'un da daha seri atak yaptığını söylemeliyim.

Ormancıları ilgilendiren bir diğer konu ise "Çarp" meselesi. 6.22 yaması ile Çarp'ın oyundaki rollerinden birinin eksiltildiğini görüyoruz. Çarp, hâla orman kampı temizlerken zaman kazandırıyor. Baron veya ejderleri de rakipten çalmanıza olanak sağlamaya devam ediyor. Ancak orman kamplarından Çarp ile aldığınız pasifleriniz artık yok. Bu nedenle Gromp'dan kamp temizlemeye başlayan ormancıların birçoğuna, seçtiği şampiyonun mana kullanıp kullanmadığına bakarak, Mavi Gözcü veya Kırmızı Korkabuk'dan başlamalarını öneriyorum. (Ana rolümü açık mı ettim ne?) Sihirdar Vadisi'nde yapılan değişiklikler bunlarla da sınırlı kalmadı. Artık vadide bir takım bitkiler bulunuyor ve bu bitkiler farklı işlevlerle oyuna etki ediyor. Kırmızı renkli Saçartohum bitkisi, yok edildiğinde bitkinin yakınında bulunan herkesi bir miktar uzağa sıçratıyor. Bitki orman kamplarına baskın yaparken veya rakipten kaçarken etkili bir işlev ortaya koyuyor. Keşif Çiçeği ise yok edildiğinde belli bir alan üzerinde yer alan totemleri ve birimleri bir süreliğine açığa çıkartıyor. Son olarak Can Eriği, nehirlerin kenarlarında yer alıyor ve küçük miktarda iyileşme sağlıyor. Ancak her bir meyve kısa bir süreliğine yavaşlamanızı sağlıyor.

6.22 yaması ile oyuna yeni kabiliyetler, yeni eşyalar geldiği gibi dereceli maçlara da bir takım yenilikler geldi. Tekli/Çiftli Sıra'nın 2017 Sezonu ile dönecek olması benim gibi birçok oyuncuyu sevindirdi. Bunun yanında gelen Dereceli Esnek Sıra ise takım oyununu geliştirmek isteyen Tekli Sıra oyuncuları veya arkadaş grupları için bulunmaz bir fırsat.

Sezon Öncesi Dönem, yeni sezon için hayli heyecan verici bir yama ile ortaya çıktı. Eminim bu sezon çok daha mücadeleci maçlar oynayacak ve izleyeceğiz. Şahsen en çok merak ettiğim konu; yenilenen Sihirdar Vadisi'nin, yeni sezonda profesyonel arenalarda nasıl kullanılacağı. Şampiyonluk Ligi'ni hayli özledik efendim. Yeniden başlasın artık yav! ■ **Enes Özdemir**

Worlds şampiyonu bir kez daha SKT T1 oldu!

Geçtiğimiz ayın sonuna denk geldiği için dergiye yetişmeyen Worlds final maçından kısaca bahsetmezsek Faker'a ayıp olur diye düşünüyorum. Bildiğiniz gibi final maçı, iki eski şampiyon olan SKT ve Samsung Galaxy arasında oynandı. SKT T1 iyi oyunuyla ve SSG'nin etkisiz kaldığı iki maçta 2-0 öne geçse de Samsung skoru 2-2'ye getirerek oyunu çevirmeyi bildi. Şampiyonu belirleyecek kader maçında Faker faktörünün de devreye girmesiyle SKT T1, Dünya Şampiyonu unvanını bir kez daha kazandı.

Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

CS:GO sayfalarından bir kez daha merhaba! Bildiğiniz gibi son aylarda bir hayli hareketli olan CS:GO dünyası, bu ay biraz daha durgun bir dönem geçirdi. Buraya yazacağım konuları belirlemekte hayli zorlandığım bir ay oldu. Ancak yine de sizi boş göndermeyeceğime emin olabilirsiniz.

CS:GO dünyasındaki en önemli temsilcimiz Space Soldiers, bu ay Major arenalara katılma fırsatı elde etmek için savaştı. Ne yazık ki beklediğimiz sonucu alamadık. Yine de PGL Avrupa elemelerinde Space Soldiers'ın macerasını buraya aktaracağım. Bunun dışında ise Inferno haritası bildiğiniz gibi yenilendi ve bu haberi geçtiğimiz ay bu sayfalara taşıma fırsatı bulamamıştım. Harita önceki haline oranla çok daha güzel olmuş. Hadi yine iyisiniz. Önden spoileri da vermiş oldum. İsterseniz önce Space Soldiers'dan daha sonra Inferno meselesinden bahsedelim. Ayrıca ELEAGUE de tüm hızıyla devam ediyor. Hatta çeyrek final karşılaşmaları belli oldu bile.

PGL'in Avrupa Şampiyonu Godsent!

PGL'in Avrupa ayağında temsilcimiz Space Soldiers, Major turnuvalarda boy göstermek amacıyla turnuvaya katıldı. Tek maç üzerinden gerçekleşen grup maçlarında, ilk olarak Attax ekibini 16-14 ile geçen Space Soldiers, ikinci maçında LDLC ile Cobblestone haritasında karşılaştı ve oradan da 16-11'lik skor ile galip çıktı. Üst tura çıkan Space Soldiers bu defa Hellraisers ile karşılaştı. Gerçekten kazanabileceğimizi düşündüğüm iki haritanın ardından ne yazık ki bu maçı 2-0'lık mağlubiyetle kapadık. Hala üst tura kalma şansımızın sürdüğü turnuvada son şans maçına Epsilon karşısında çıktık. Epsilon, önce Cache ve daha sonra Dust 2 haritasında ne yazık ki bizi 2-0 mağlup etti. Böylece Major turnuvalara katılma şansımızı da kaybetmiş olduk. PGL Avrupa'nın şampiyonu ise Godsent oldu. Bu turnuvada belki kaybetmiş olabiliriz;

*Prestijini yavaş yavaş artırmayı başaran ve uzun soluklu, önemli bir turnuva olma yolunda hızla ilerleyen **ELEAGUE**, ikinci sezon çeyrek finallerine ulaştı*





ancak şunu gördük ki önümüzde kat etmemiz gereken belli bir mesafe var. Major liglerde oynayabilmemiz için daha çok çalışmamız ve maçlara daha iyi odaklanmamız gerekiyor. Space Soldiers'da ve diğer takımlarımızdaki genç oyuncularımızın hem daha çok çalışması hem de maçlara daha fazla konsantre olmaları gerektiğini gördük. Tecrübe eksikliği belki de bu turnuvadan elimiz boş dönmemizi sağlayan birinci etkendi. Elbette tüm bunlar ileride daha iyi sonuçlar almamız için gereken dersler.

Yeni Inferno çok güzel yahu!

Kimisi beğendi, kimisi alışamadı yeni Inferno'ya. Başlıktan da anlayacağınız gibi ben haritanın yeni halini hayli beğenen kesimin içerisinde yer alıyorum. Inferno tamamıyla değişmedi elbette. Haritanın tamamına grafiksel bir güncelleme geldiği doğru ve şu haliyle çok daha güzel gözüküyor. Ancak bu demek değil ki harita düzeninde büyük bir değişim oldu. Sadece oyuncular adına kolaylık sağlamak adına bazı eklemeler ve çıkarmalar yapıldı. Bombalama alanları ve bu alanlara giden yolların değişikliğe uğraması elbette göze çarpan ilk detaylar. Bombalama alanı A'ya bu bağlamda bakmak istiyorum. Bildiğiniz gibi A alanı üzeri kapalı ve iç karartıcı bir haldeydi. Güncellemeden sonra ise A alanı üzerindeki çatı kaldırıldı. Artık daha açık bir alan ve hem saldırı hem de savunma açısından eşit elverişlilikte. Ayrıca, A'ya çıkmanızı sağlayan balkonun altında yer alan kamyon, içi saman dolu tahta bir kamyon ile değiştirildi. Bu sayede balkona çıkmak da kolaylaştı. A alanıyla alakalı son not ise şu, evin içerisinden geçtiğimiz ve Balkon'a çıkmadan hemen önce kullandığımız yol görsel olarak daha iyi hale getirildi.

Peki, bombalama alanı B'de ne gibi değişiklikler oldu. Öncelikle B'ye giden ve genellikle biz oyuncuların "Banana" olarak telaffuz ettikleri yolda artık sütunlar yer almıyor. Bunun yerine düz duvarlar geldi ve bu alana girmek kesinlikle daha da zorlaştı diyebilirim. Ayrıca yolun sonundaki eski arabanın yerine ise variller yerleştirildi. Banana'yı geçtikten sonra sola döndüğünüzde, bombalama alanına çıkan yolun ise daha geniş bir hal aldığını görüyoruz. Bence CT açısından bu alanı korumak daha da zorlaştı.

Bombalama alanlarının dışında ise Banana yolunun arkasında kalan ve A'nın arka yoluna çıkan tüneli geçmek artık çok daha rahat. Tünel yarı yolda yürünebilir durumda ve daha az zaman harcıyor. Son olarak ise artık T üssünün iki çıkışı var ve eski kullandığımız çıkışta var olan, içine saklanıp trolleme yaptığımız dolap artık yok.

ELEAGUE heyecanı devam ediyor!

Prestijini yavaş yavaş artırmayı başaran ve uzun soluklu, önemli bir turnuva olma yolunda hızla ilerleyen ELEAGUE, ikinci sezon çeyrek finallerine ulaştı. A grubundaki mücadeleden galip çıkan iki takım Mousesports ve Faze Clan oldu. Mousesports doğrudan gruptan çıkarken, Faze Clan son şans maçında Cloud 9'ı yenerek çeyrek final biletini kaptı. B grubunu galip tamamlayanlar ise doğrudan çıkan Virtus Pro ile son şans maçında G2 E-sports'u 2-0 yenen Ninjas in Pyjamas oldu. C grubunda üst sıraya çıkan takımların doğrudan tur atlayan Astralis ile son şans maçında Na'Vi'yi yenen SK olduğunu gördük. Bu gurupta Na'Vi'nin elenmesi ile turnuvanın önemli favorilerinden biri turnuvaya veda etmiş oldu. D grubunda ise Dignitas üst üste iki sefer kazandığı için doğrudan çıkarken, Optic Gaming son şans maçında Fnatic'i yenerek üst tura çıktı. Böylece Fnatic kötü performansına devam ederek hayranlarını üzdü. Turnuvanın çeyrek final eşleşmeleri de belli oldu. Eşleşmelere göre Dignitas-SK Gaming, Astralis- Ninjas in Pyjamas, Mousesports- Optic ve Virtus Pro- Faze Clan karşılaşmalarını izleyeceğiz. Çeyrek finallerde yukarıda bahsettiğim ilk iki maçın 30 Kasım'da ve son iki maçın 1 Aralık'ta oynanacağı da açıklandı. 2 Aralık'ta yarı finallerin ve 3 Aralık'ta Final karşılaşmasının oynanacağı ELEAGUE, eminim ki bizlere oldukça heyecanlı karşılaşmalar sunacak. Bu ay biraz doğaçlama olarak kaleme aldığım CS:GO'da önümüzdeki ay ELEAGUE'in finallerini değerlendireceğim. Ayrıca ESEA nedir, ne değildir? Biraz da bu konuya girsek hiç fena olmaz. Bir sonraki ay görüşmek üzere. Bol bol ace yaptığınız bir ay dilerim!

■ **Enes Özdemir**



Fırtına Güncesi

Bir Heroes of the Storm hikayesi...

Bu ay Emre'den laf yiyerek geçti. Şayet ki Blizzcon yazısını okursanız orada bana ünlemle nasıl da laf soktuğunu görmüş olacaksınız. Aramızdaki bu "dev" anlaşmazlık ileriki aylarda da sürecek mi, kim üstün gelecek, bunları zaman gösterecek. (!) (Ünlem!)
Blizzcon'da Heroes of the Storm'la ilgili bir takım konular paylaşıldı elbette ve Ragnaros ile Varian'ın oyuna eklenecek olmasıyla büyük bir coşku yaşandı. Varian Kasım ortasında oyuna eklendi, test etme imkanımız da oldu. (Gitti 15.000 altın...) Ragnaros ise Aralık ayında gelecek ve o da bayağı enteresan bir oynanışa sahip olacak. Gelin öncelikle Varian'ı bir tanıyalım...

Tek mi, çift mi?
Varian Wrynn, Warcraft dünyasında ünlü bir karakter olmasının ötesinde, HotS için de başka bir önem taşıyor. Bildiğiniz üzere HotS'da dört tane sınıf var: Warrior, Assassin, Support ve Specialist. Varian ile birlikte multi-class, yani çoklu sınıf özelliği oyuna ekleniyor. Varian da yetenek seçimlerinize göre Warrior ve Melee Assassin arasında seçim yapmanıza olanak tanıyan bir hybrid karakter. (İleride de Specialist-Support gibi bir karakter gelecektir diye düşünüyorum.) Daha ilk seviyede üçlü bir Quest seçmenize olanak tanıyan Varian, bayağı güçlü bir karakter. Samuro gibi OP değil ama takımın önemli bir elemanı olduğu da kesin. Varian'ı melee assassin olarak geliştirdiğiniz takdirde nerdeyse Butcher kadar etkili bir hale geliyor. Charge özelliğiyle düşmanına atılabilen ve onu sersemletebilen Varian, yavaşlatma ve hızlı saldırı seçenekleriyle de bir düşmanının peşine düştüğünde onu öldürmeden bırakmıyor. (Özellikle Warrior sınıfını altüst edebiliyor. Nova da kesinlikle en güçsüz kalan karakterlerden biri.)
Eğer ki Varian'ı bir savaşçı olarak geliştirir-

Brawl
Kazanın veya kazanmayın, üç maç yaptıktan sonra 1000 altın kazandığınız Brawl moduna kesinlikle kazanma şartı getirilmesini düşünüyorum çünkü şu haliyle üç oyun oynadıktan sonra bir kez daha asla o bölüme girmiyorsunuz.







seniz de Taunt özelliğiyle assassin sınıfının başına bela oluyor zira tüm ateş gücünü üstüne çektiğinden, assassin'ler hedefini şaşırıyor. Medivh'in ünlü hareketi "Protect" moduna da hızla geçebildiği için Varian'ı öldürmek bayağı zor bir hale geliyor. Artanis'ten sonra herhalde en dayanıklı Warrior Varian olabilir.
İhtiyaca göre şekillenebilmesiyle bayağı işlevsel bir karakter olan Varian'ı kesinlikle satın almalısınız ve tahminimce şu sıralar 10.000 atına düşmüştür fiyatı.

Lav içinde boğul!
Biraz da Ragnaros'a değinelim. Tüm yetenekleri su yüzüne çıkan Ragnaros Assassin sınıfının bir üyesi. Empower Sulfuras özelliği, bir sonraki saldırınızın alan etkili olmasını sağlıyor, daha güçlü bir saldırı yapıyorsunuz ve kendinizi de bir miktar iyileştiriyorsunuz. Living Meteor, Cho'gall'ın sahip olduğu saldırıya benziyor: Düşmanınızın kafasına bir meteor düşüyor ve bu daha sonra bir top olarak yuvarlanmaya başlıyor. Blast Wave de Butcher'ın Furnace Blast'inden devşirme gibi geldi. Kendinize veya takımınızdaki bir başkasına uygulayacağınız bu özelliğin neticesinde, o karakterin etrafında bir patlama oluyor ve etki alanındakiler zarar görüyor.
Ragnaros'un Heroic yeteneklerini Sulfuras Smash ve Lava Wave oluşturuyor. Düşmanın kafasına çekiç indirip onu yerinde sersemletmek için Sulfuras Smash'i, tüm bir "lane" boyunca alevlerin ilerlemesini, değdiği tüm minion'ları öldürmesini istediğimizde de Lava Wave'i tercih ediyoruz. Ragnaros'un enteresan bir diğer özelliği de bir Keep'in yerine geçip ona saldıranları farklı yeteneklerle durdurabilmesi. Ragnaros eğer bu sırada ölürse eski formuna dönüyor ve savaşmaya devam edebiliyor.
Elbette Ragnaros hakkında yorum yapmak için henüz erken ama heyecan verici bir karakter olduğunu söyleyebilirim.



Battlefield of Eternity
Hazır yer bulmuşken bölümler hakkında strateji vermeye devam edelim. Çift yoldan oluşan Battlefield of Eternity'deki en önemli amacınız Immortal'lar sahneye indiğinde bunların başına koşmak. Burada yapılan en büyük hatalardan biri dağınık durmak ve karşı tarafın DPS'i daha fazlayken onları durdurmak yerine rakip Immortal'a saldırmak oluyor. Baktınız sizden çok daha hızlı bir şekilde Immortal'a zarar veriyorlar, o zaman derhal kendi tarafınızı korumalısınız. Bir başka konu da rakibin Immortal'ına zarar verdikten sonra ufak bir hatayla wipe yemek. Immortal'ların çoğu bu şekilde karşı takıma kaptırılıyor, o yüzden bu sırada azami dikkat gerekiyor.
Eğer Immortal'ı kaybettiyseniz, takım seviyenize göre ya Immortal'ı tüm takım olarak durdurmaya çalışmalısınız, ya da bir kişiyi aşağıya yollamalısınız ki oradan gelecek olan tecrübe puanını alsın. Immortal sizdeyse de yine aynı strateji tercih edilebilir; bu bölümde lane kontrolü bayağı önemli.
Ve Ranked oyunlarda bu bölümün çıktığını gördüğünüzde Specialist sınıfını ve Ranged Assassin'leri takımda tutmaya çalışın. Yakın dövüşçüler çok karambole gidiyor, menzilli karakterlerin daha iyi işlediğini düşünmekteyim.
Pek beğendiğim Varian ile birkaç maç daha yapmak üzere buradan ayrılıyorum, beni ortamlarda bulmak isterseniz Battle.net ID'm apeiron#1190. Görüşmek üzere!
■ **Tuna Şentuna**

Değişen karakter: Kharazim
Geçtiğimiz ay Kharazim'de de bir takım değişiklikler oldu. Yeni eklenen çok önemli bir özelliği var ki o da "Ally" desteği. Bir noktaya, zarar görebilen bir kopyasını bırakabiliyor Kharazim ve bu totem, seçtiğiniz yeteneğe göre ya sizi iyileştiriyor, ya daha dayanıklı yapıyor ya da çevreyi görünür hale getiriyor. Üstelik bu totemlere Radiant Dash ile kendinizi çekebiliyorsunuz da.



SPOR DEPARTMANI



LEVEL | SAYFA: 88
AY: ARALIK | YIL: 2016
YAZAR: TOLGA YÜKSEL

12
VIP
STANDARD

NO : 0000000000



2016 boyunca yüzlerce oyun piyasaya sürüldü. Sayısal olarak olmasa da, nitelik ve satış rakamı konusunda bu oyunların ciddi bir bölümünü de spor oyunları oluşturdu. Peki, bu sene hangi spor oyunları bizi evlerimize hapsetti? 2016'da piyasaya çıkan spor oyunlarına tekrar göz atmaya ne dersiniz?



Futbol Oyunları

2016'da satış konusunda zirveyi çeken spor oyunları futbol temelli olanlardı. Bu başarıda kesinlikle en önemli pay da FIFA'ya aitti. PES'e göre bazı bölgelerde 40 kat fazla satan oyun, aslına bakarsanız seriyi çok da ileriye götürememişti. PES ise, FIFA'nın aksine tüm hatalarından dönmüş görünüyordu. Ne var ki, oynanış konusundaki bu gelişmeler yeterli olamadı. Hem oyun modları, hem de lisansları sayesinde FIFA zirvedeki yerini korumaya devam etti. Ancak PES'in bu pozitif sinyalleri bana umut aşılamayı başardı. Hem alternatif sayımız ikiye çıkmış oldu, hem de Konami, EA Sports'a şu mesajı çok net şekilde verdi. "Oyununu geliştirsen iyi edersin. Yoksa tahtımı geri almak için geliyorum."

Basketbol Oyunları

Satış rakamlarında futbolun ardından gelse de, oyunları konusunda en az konuşulabilecek spor sanırım basketbol. Öyle bir duruma geldik ki, NBA 2K serisini oynamak dışında bir şansımız kalmadı. Tabii ki bu seriyi beğenmediğimiz anlamına da gelmiyor. Aksine 2K serisini herkes gibi biz de oldukça seviyoruz. Ancak ben bu tek oyun durumundan oldukça rahatsızım ve korkuyorum. Eğer gün gelir de, 2K Games "Nasıl olsa rakibimiz yok. Basketbol oyunu oynamak isteyen bizim oyunumuza mecbur." psikolojisine girer ve yerinde sayan bir seriye daha sahip olursak ne yaparız bilmiyorum. Bu sebeple tek umudum EA ya da başka bir firmanın, 2K'e ciddi bir rakip olarak sahnede yerini alması.





Dövüş Sporları

Bana sorarsanız oyunlar konusunda en hareketli olan türümüz dövüş sporları. Bunun sebebiyse, dövüş sporlarının oldukça dallı budaklı bir şekilde alt türlere ayrılıyor olmaları. Bu dallar arasında ise, son yıllarda ciddi anlamda aradan sıyrılmış olan MMA ve en yaygın etkinliği UFC, oyun konusunda da kesinlikle zirvede yer alıyor. Başarılı ilk oyundan sonra, üstüne koymuş bir şekilde piyasaya çıkan UFC 2, hem casual; hem de hardcore oyuncular için oldukça başarılı bir yapımdı. Hala bir dövüş sporu olup olmadığı konusunda nerede durmam gerektiğinden emin olamadığım WWE serisi de, 2K Games ile yukarıya dönen başarı grafiğini bozmamak adına gereken her şeyi yaptı. Bu da hem inceleme; hem de satış rakamlarına yansımış durumda. Benim Dövüş Sporları konusunda bir de serzenişte bulunacağım. "Yeni Nesil" geldi, eskidi, üstüne ara bir nesil de geldi ama hala ortada bir tane bile boks oyunu yok. Yıllarca başından kalkmadan, hayranlıkla oynadığımız Fight Night'a noldu ey EA! Tamam, bu işi para kazanmak için yapıyorsunuz ve UFC daha çok satıyor ama biz boks severleri de düşünmenin vakti gelmedi mi artık?





Diğerleri

Yazının başından beri bahsettiğim gibi, ülkemizde popüler olan yapımlar dışında da bolca spor oyunu 2016'da piyasaya sürüldü. Amerika'da oldukça popüler olan MLB The Show 16 ve Madden NFL 17 bunlardan ilk akla gelenler. Ülkemizde popüler olmasalar da, oldukça başarılı olan bu yapımlar sayesinde beyzbol ve Amerikan futbolunu her geçen gün daha iyi öğrendiğim de bir gerçek. Ayrıca seviye olarak MLB ve NFL'in gerisinde olsa da, NHL 17 de Kuzey Avrupa ve Kuzey Amerika'da oldukça başarılı bir çıkış yaptı. Ülkemizde henüz amatör denebilecek seviyede de olsa buz hokeyi oynandığı için, hem bu sayfalarda buz hokeyine; hem de dergide NHL 17 incelemesine yer vermiştik. Basketbol'a benzer şekilde, hiç de agresif bir piyasası olmayan bu yapımlar, "Rakipsiz ürünler gelişmez ve yerinde sayar." düşüncesinin karşısında duran en önemli yapımlar olma özelliklerini de hala koruyorlar. Son olarak F1 2016 da bu senenin kendini en çok geliştiren spor oyunlarından biri olmayı kesinlikle başardı ve gelecek için olumlu sinyaller verdi.

2017'de Bizi Ne Bekliyor?

2017 için -MLB dışında- bana sorarsanız çok erken. Anca şunu söyleyebilirim ki, 2017 spor oyunları konusunda 2016'dan çok daha güzel geçecekmiş gibi gözüküyor. Özellikle siz bu yazıyı okurken muhtemelen piyasaya sürülmüş olacak olan Steep ile extreme spor oyunlarının popülerliğinin tekrar artacağını ve devamının geleceğini umuyorum. Ayrıca Mart'ta piyasaya sürülecek olan MLB 17 ve PES'in müthiş dönüşüyle tekrar agresifleşen futbol oyunları en umutlu olduğum yapımlar.



Yılın En Kötüsü

Bu sene bir de spor oyunu olduğunu iddia eden, ancak benim ne olduğunu bir türlü anlayamadığım Dead or Alive Extreme 3: Fortune piyasaya sürüldü. Evet, voleybol olsun, dağcılık olsun bunlar bir spor ama sunumu gerçekten böyle mi olmalıydı? Pornografinin her halinin sattığı bir dönemde yaşıyor da olsak, bunun oyunlar için doğru bir satış politikası olmadığını düşünüyorum. Dead or Alive Extreme 3: Fortune -eğer spor oyunu kabul edersek- yılın açık ara en kötü spor oyunu olmayı başarıyor. Umuyorum serinin de son oyunu olur...



DONANIM



Steelseries

Siberia 350

Steelseries Siberia 350
Hem oyunlarda yüksek performans arayan hem de şıklığa ve rahatlığa önem veren oyuncuların aradıklarını fazlasıyla bulabilecekleri bir ürün.
Sayfa 95

Altın 9,5 - 10 puan **Gümüş** 8,5 - 9,4 puan **Bronz** 7,5 - 8,4





PlayStation 4 Pro

Sony'den beklentisi yüksek oyuncular için "kaslı" konsol

Bilindiği gibi oyun dünyasını PC / konsol şeklinde ayırmak mümkün ve hem yapıları gereği hem de oyuncu profillerinin farklılığından ötürü bu ikisi hiç de ince çizgiler ile ayrılmıyorlar birbirlerinden. Konsol / PC denkleminde olmazsa olmazlardan biri de konsolların, "bir kez para verilip alındıktan sonra, sonraki nesle geçene dek yeni masraflar çıkartmayan" platformlar olmasıydı ki Sony'nin son hamlesi bu durumu ne kadar riske atıyor, onu inceleyelim ağırlıklı olarak. Öncelikle, PlayStation 4 Pro, esasen bir PlayStation 4 ve Sony bu ürünü "yeni nesil" olarak adlandırmaktan da özellikle kaçınıyor. İlk duyurulduğunda "Acaba PSVR'ın limitlerini zorlamak için mi?" şeklinde budaklanan sorulara da tekrar tekrar hedefin PSVR olmadığı, beklentisi yükselen, 4K çözünürlük ve HDR ile desteklenmiş oyunları konsollarında görmek isteyen oyuncular olduğu yönünde cevaplar verdiler. Peki PS4 Pro donanımsal anlamda ne getiriyor? Öncelikle işlemci tarafında bir kez daha sekiz çekirdekli bir AMD Jaguar işlemci bulunmakta, ancak PS4'te 1.6Ghz hızında çalışan işlemci PS4 Pro'da 2.1 Ghz hızına ulaşmış durumda ki bu basitçe %25'lik bir kazanım demek. Grafik tarafında ise yine AMD tarafından üretilen ve 4.2 Teraflop güce sahip bir grafik çipi bulunmakta ki bu alanda performans kazanımı %100'e yakın. Ayrıca PS4 Pro'da RAM miktarı (8GB DDR5) değişmemesine rağmen, yapılan optimizasyonlar sayesinde 512MB daha fazla kullanılabilir hafıza ve %20 daha fazla bandwith sunulmakta oyunculara.
PS4 Pro için özel bir oyun çıkacak mı sorusuna da Sony'nin cevabı hayır. PS4 Pro'da oynayabileceğiniz tüm oyunları PS4'te de oynayabileceksiniz ki burada devreye yukarıda saydığımız donanımsal üstünlük giriyor. Sony'nin neredeyse tüm oyunları ve pek çok AAA yapım PS4 Pro için doğal 4K desteğine sahip olacak, daha önce çıkan oyunların bir kısmı da yeni yamalar ile bu özellikten faydalanacak. Örnek vermek gerekirse, tüm PS4'lerde çalışan Battlefield 1, PS4 Pro'da 60 fps seviyesinde kalmayı başarırken PS4'lerde bu düzeyi tutturmakta zorlanıyor. 4K ve HDR desteğini de ayrıca hatırlatmak gerekiyor. Buna örnek olarak da geçtiğimiz günlerde çıkışını gerçekleştiren Rise of the Tomb Raider'ı verebiliriz. PS4'te 1080p / 30fps olarak çalışan oyun, PS4 Pro'da 1080p / 60fps veya 4K / 30fps olarak çalıştırılabiliyor.
PS4 Pro, 24 Ocak 2017 tarihinde ülkemizde satışa sunulacak PSVR için ek bir avantaj getirmiyor zira tüm PSVR içerikleri standart PS4'e göre optimize edilmekte. Ayrıca ürünün üzerindeki Blu-Ray disk sürücüsü de PS4 ile aynı, kısaca 4K Blu-Ray sürücüsü ürünle birlikte sunulmamış. Yük altında 315W gibi konsollar için hayli yüksek seviyede güç harcayan PS4 Pro eski konsoldan daha sesli çalışmadığı gibi daha fazla da ısınmıyor.
Toparlamak gerekirse, şimdiden 40 civarında yeni ve eski oyun tarafından desteklenen PS4 Pro, eğer evinizde 4K televizyonunuz varsa veya yakın zamanda geçmeyi düşünüyorsanız, 1699 TL'lik fiyatıyla kesinlikle tek tercih olmalı. Diğer taraftan eğer teknolojiyi çok yakından takip eden biri değilseniz, evde de PS4 konsolunuz varsa ve çok uzun saatlerinizi oyun başında geçirmiyorsanız fazladan masraf yapmanızı gerektiren bir durum yok demektir. Biz özellikle teknolojiyi yakından takip eden ve PS4 çıktığı gibi satın alan kitlenin hızlı bir şekilde PS4 Pro'ya geçiş yapacağı kanısındayız.
■ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI 4K ve HDR desteği, giderek zenginleşen oyun desteği
EKSİ Her PS4 sahibine hitap etmiyor, 4K Blu-Ray sürücüye sahip değil







LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

DXRacer King

Oyun oynarken de yan gelip yatmak istemez ki insan!

Türkiye'de DXRacer diye bir gerçek var. Bu gerçeği ya birilerinin YouTube videolarında görmüşsünüzdür, ya bir reklamda gözünüze çarpmıştır, ya da bir fotoğrafta denk gelmişsinizdir. Sandalye demekten çekindiğim bu "pilot koltuğu"nu gördükten sonra da oturduğunuz sandalyeye bakıp, "Bu oturduğum koltuksa, DXRacer nedir arkadaş?" demiş olma olasılığınız da bir hayli yüksek. Bunların hepsini biliyorum çünkü kısa süre öncesine kadar hepsi benim kafamdan geçmekteydi...

Ülkemizde Adore tarafından satışa sunulan DXRacer oyuncu koltukları, alfabenin çeşitli harfleriyle sıralanmış modellere sahip ve bunların arasındaki farkı öğrenmek için bir bilene sormanız gerekiyor –ki o da benim. F, R, D, K ve M olarak ayrılan sandalyeler sırasıyla Formula, Racing, Drifting, King ve Max adlarını taşıyor. Her modelde farklı renk seçenekleri mevcut ve tüm modeller birbirinden ayrı tasarımlara sahip.

Adore'nin LEVEL'a sağladığı King serisi koltuğun en büyük özelliği 1.85 veya daha uzun bir boya sahip olmanızı istemesi. Neden? Çünkü koltuğu ancak belirli bir noktaya kadar aşağı indirebiliyorsunuz ve boyunuz yeteri kadar uzun değilse, ayağınız havada kalabiliyor. Dolayısıyla K serisine gözünüzü diktiyseniz, ilk önce boyunuzdan emin olmalısınız. (1.75 olup da ben aslında 1.80'im diyenler, n'aber?)

King serisi de dahil olmak üzere tüm DXRacer koltuklarındaki konfor, resmen en ileri seviyede. Kolçakların yüksekliği, dönüşü ve ileri-geri gidip gelmesi kolayca ayarlanabiliyor. Bundan daha iyisiyse koltuğun neredeyse 180 derece yatabilmesi. Belki oyun oynarken bunu yapmayacaksınız ama bir dizi veya anime izlerken sizden iyisi olmayacak. (Anneniz koltuğunuza göz dikebilir.)

Tüm DXRacer koltuklarının kumaş kalitesi de bir hayli başarılı. Karbon görünümlü vinil ve derinin birleşimi, koltuklara son derece kaliteli bir hava katıyor.

Tüm bu konfora destek olan ufak yastıkları da unutmamak lazım. Hem baş kısmında, hem de bel hizasında yer alan ufak yastıklar boynunuza ve belinizi sağlama alıyor. Bunların kullanımı da kullanıcının seçimine bırakılmış durumda.

Boy ve kilo konusunda iddialı değilseniz F, R ve D serileri sizi gayet memnun edecektir, bunu not edin. Boyunuz uzun ama kilonuz pek öyle fazla değilse tanıtımını yaptığımız K serisine yönelin ve eğer enine boyuna bir arkadaşımızsanız, yeni çıkan Tank serisine göz atın.

DXRacer King serisini bir hayli beğendik, siz de eğer bilgisayar başında fazla vakit geçiriyorsanız, bu koltuklardan birini mutlaka tercih edin; emin olun parasına değecektir...

■ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Çok konforlu, tasarım ve malzemeler çok iyi, koltuk sırtının yatma açısı inanılmaz

EKSİ Fiyatı biraz tuzlu olabilir (Ama değiyor.)

95



Redragon USAS

Redragon'dan kompakt mekanik klavye...

Özellikle masaüstü PC oyuncuları gerek kasa gerek içindeki donanım gerekse de aksesuar konusunda oldukça seçici oluyor. Mekanik klavyeler de oyuncular için önemli, zira bu tür klavyeler, geleneksel klavyelere kıyasla çok daha hassas tuş takımına sahipler. Bu sayede oyunda daha atak davranmak mümkün. Redragon USAS da oyuncular için pratik bir mekanik klavye seti. Özellikle kompakt yapısıyla göz dolduran Redragon USAS, numerik tuş takımına sahip değil. Klavye böylece daha kompakt bir boyut kazanıyor. Klavyede programlanabilir tuşlar yer almıyor. Öte yandan yukarı ve aşağı tuşlarını kullanarak yine arka aydınlatmanın ışık seviyesini ayarlayabilmeniz de öyle. Elbette tüm bunları Fn tuşuyla beraber gerçekleştirdiğinizi hatırlatalım. Klavyede ayrıca multimedya tuşları da yer alıyor. Bunları da klavyenin fonksiyon tuş takımına atayan Red Dragon, ek tuşlardan bu klavye modelinde kaçınmış. Klavyede yer alan tuşlar parmaklara iyi oturuyor, mekanik yapısından ötürü yazım isteğini arttırıyor. Metalik bir yüzey üzerine serilen tuş anahtarları da elbette yapısı gereği siz yazdıkça çevreye "hoş" tıkırtılar yayıyor. Mekanik tuş sesine alışkın olanların hiç de yabancılık çekmeyeceği bu ses, açıkçası çevrenizde aynı ölçüde hoş bulunmayabilir. Onu da söylemekte fayda var. Biz klavyeyi genel hatlarıyla beğendik. Elbette dar yapısı sebebiyle programlanabilir tuş takımına sahip olmaması ve az önce değindiğimiz birkaç ufak detay da klavyenin zayıf yönlerini oluşturuyor. Redragon USAS, özellikle pratik ve kompakt boyutlu bir mekanik klavye seti arayan kullanıcıların ilgisini cezbedecektir. ■ **Ercan Uğurlu**



KARAR

ARTI Kompakt, rahat kullanım, yazım performansı, tak ve kullan, farklı ışıklandırma modları
EKSİ Enter tuşu küçük, programlanabilir tuş yok

83



Steelseries Siberia 350

Rengini seç, oyun keyfini katla

Evinizde nasıl bir ortamda oyun oynamak durumundasınız bilmiyoruz ama ailenizden, "Şunun sesini kıs biraz; dizi başlıyor!" şeklinde yakarışlar gelmektedir diye tahmin ediyoruz. Bu tip durumlarda oyundaki onca efekti ve gaz müzikleri bir kulaklık kullanarak kendinize özel hale getirmeniz, hem oyun keyfinizi daha da artıracaktır, hem de dışarıdan gelen etkileri minimuma indirecektir. (Hırsızlara dikkat.)

Steelseries'in Siberia 350 kulaklığı, tam bir oyuncu kulaklığı. Her anlamda sizi tatmin edecek bir donanıma sahip ve görsel olarak da birçok oyuncu kulaklığından iyi gözüküyor.

Test ettiğimiz beyaz renkteki Siberia 350, ilk aşamada yanlarından bangır bangır bağıran ışıklarıyla dikkat çekmekte. "Bu ışıklar hep turuncu mu kalacak?" dememeniz için de sizi hemen SteelSeries Engine 3 programını yüklemeye davet ediyoruz. Tüm SteelSeries ürünlerini kontrol etmenize olanak tanıyan bu yazılım ile kulaklığınızın ne renkte parıldayacağına siz karar veriyorsunuz. (Tüm renkler mevcut.) Bu programla aynı zamanda ekolayzır ayarlarını yapabiliyor, kapalı olduğu takdirde kulaklıktan çok cılız bir ses gelmesine neden olan DTS Headphone X özelliğini kontrol edebiliyorsunuz. Kafanıza rahatça oturan ve uzun kullanımda bile rahatsızlık vermeyen Siberia 350, mikrofon işini de kulaklığın içine gizlenebilen, şık bir tasarımla çözmüş. Mikrofonun sesini bir anda kesmek için de yine kulaklık üzerinde bir tuş mevcut. (Ses kontrolü kabloda yer alıyor.) Özellikle tasarımıyla bizi büyüleyen Siberia 350, bir oyuncu kulaklığında aradığınız her özelliğe sahip; çekinmeden satın alabilirsiniz. ■ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Şık tasarım, konforlu kullanım, havalı ışıklar
EKSİ Baslar kuvvetli olmadığı için müzik dinlerken biraz yetersiz kalıyor

80



Steelseries Rival 700

Biz sadece arabalar modifiye edilir diye biliyorduk...

Bu dergiyi okuyorsanız bir eliniz klavyede, bir eliniz farede, o FPS senin, bu aksiyon oyunu benim dolaşıyorsunuz demektir. Bu maratonda da size yardımcı olacak en iyi oyuncu farelerinden birini, Rival 700'ü tanıtmadan geçmek olmaz.

Steelseries'in Rival serisine Mayıs-Haziran'da eklenen Rival 700, bir oyuncu faresinden beklediklerinizin tümünü ve modifikasyon imkanlarıyla daha da fazlasını sunuyor. Öncelikle şunu bilmelisiniz ki Rival 700 abartılı bir görünümden uzak durmakta. Bu bence çok büyük bir artı zira uzay üssü gibi gözüken farelerde hep bir ergonomi sorunu oluyor.

Rival 700, diğer Steelseries ürünleri gibi Steelseries Engine 3 yazılımıyla kişiselleştirilebiliyor. Burada farenin üzerinde bulunan 7 tuşa makrolar atayabiliyor, farenin üstündeki logoya istediğiniz rengi verebiliyor, farenin titreşimini (Evet, farede titreşim var!) kontrol edebiliyor ve cihazın önünde, sol tarafta kalan OLED ekrana istediğiniz şekli veya yazıyı yazdırabiliyorsunuz. Bu ekran aynı zamanda Game Sense özelliği sayesinde desteklenen oyunların bilgilerini de verebiliyor. (CS'de kaçıncı raunt, skorunuz nedir gibi bilgiler...)

Son derece şık görünen ve alt kısmındaki kauçuk, logonun bulunduğu parça ve USB kablosunun da değiştirilebildiği Rival 700, 16.000 CPI gibi devasa bir hassasiyet oranıyla son derece iyi bir fare olduğunu kanıtlıyor. Çok beğendik! ■ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Kişiselleştirme olanakları, hassasiyet, dayanıklılık, sade tasarım
EKSİ Belki birkaç tane daha tuş olabilirdi

92

ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

Alt kültür hakkında her şey burada! **Ertuğrul Süngü**

İnsanlar selam. Bu sefer kış ayının gerçekten geldiğine inanarak yazıyorum bu satırları. Arkadaş ne yaz yaptı bu yıl! Bıktım resmen... Neyse efendim kış aylarının yaklaşıyor olması sadece mevsimsel değişim anlamına gelmiyor. Ben ve benim gibi Star Wars sevenler için bu sene kış demek, Star Wars Rouge One anlamına geliyor! VII. filmi geçen yıl izlemenin verdiği farklı hisler bir yana, Rouge One için bugüne kadar çıkan fragmanlar birçok insanda "bomba" gibi bir Star Wars filmi geleceği hissini yaratmayı başardı. Malumunuz Star Wars gibi ana akım yapımlarla da ziyadesiyle ilgilenen biri olarak, konuya belki de birçok insandan daha fazla hâkim olan Jediturk'ün yöneticisi Kağan Atsuren ile Role Playing Günlükleri okuyucuları için güzide bir röportaj yaptım. Gelin bakın Kağan neler anlatıyor...

Ertuğrul Süngü: Kağan merhaba. Rica etsem önce biraz kendinden bahseder ve de Star Wars'a olan ilginin nereden geldiğini açıklar mısın? Okuyucularımız da neyle karşılaşacaklarını bilsinler.

Kağan Atsuren: 1966 yılında İstanbul'da doğdum, ilk ve orta öğrenimimi bitirdikten sonra Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümünden mezun oldum. Yaklaşık 30 yıldır tasarım, illüstrasyon ve sanat yönetmenliği yapıyorum. Bu arada altı yıl kadar MSGSÜ de eğitimciliğim de var. Sonrasında KHAS Grafik Tasarım bölümünde üç yıl ve birçok üniversitelerde de eğitim söyleşi konferanslar vererek tasarım birikimimi yeni nesillere aktarmaya çalıştım.

Star Wars ile ilk tanışmam 13-14 yaşlarında ilk film A New Hope'un gösterime girmesiyle oldu ve o gün bu gündür hiç azalmayan bir aşkla devam ediyor. Hem filmlerin sadık bir izleyicisi hem de filmlerle ilgili ürünlerin koleksiyoncusu olarak hayatımın her anında içinde yaşadığım bir tutkuya dönüştü.

2005 yılında ise Arka Bahçe Yayıncılık tarafından yayınlanan Türkçe romanların ilki olan Klonların Saldırısı için kapak tasarımı ve tanıtım tasarımlarını yaptım ve Lucasfilm ile sözleşme yapan ilk tasarımcı/sanatçı oldum. Daha sonrasında JBC yayıncılıkla birlikte Dark Horse tarafından yayınlanan çizgi romanların Türkçe versiyonlarını yayınladık.

Bu yayınların arasında sadece Türkiye için derlediğimiz özel Darth Vader cildi de yer almakta. Bu özel Darth Vader sayısının tanıtımı için JBC yayıncılık düzenlediğimiz imza günlerinde ve partide İngiliz Aktör Dave Prowse ile tanışma fırsatımız oldu.

E.S: Jediturk ülkemizde Star Wars hakkında uzun süredir büyük işler başarıyor. Acaba Jediturk fikri nereden geldi, nereye doğru gidiyor?

K.A: Jediturk aslında 1997 yılında sevgili Hasan Yalçın tarafından internetin ilk günlerinde Star Wars hayranları arasında iletişim sağlamak amacıyla kurduğu basit bir forum formatının, günümüze kadar devam eden ayağı oldu. İlk kuruluş döneminden 2005'e kadar Star Wars Türk olarak giden oluşum, sonrasında Jediturk'e dönüştü. Jediturk tüm aktivitelerini ücretsiz olarak hayranlara hizmet amacıyla yapılanmış bir ekipten oluşuyor. Ekibin yönetim kısmında benimle birlikte Asım Umut Özbey, Murat Başçı ve Ayhan Keçecioğlu yer alıyor. Bir alt kadro ise yaklaşık 40 kişiden oluşuyor


Fotoğraf: Oğuz Aral



ve herkes gönüllülük üzerine aktivitelerde çalışmakta. Ekibimiz gün geçtikçe yenilenmekte ve genç katılımcılar ile yeni kuşakları da projelerimize dahil etmekte. Yoğunluğumuz sosyal medya üzerinden ve öncelikle Facebook / Jediturk adresinden devam ediyor, jediturk.com adresini ise iletişim için kullanıyoruz.

E.S: Geçtiğimiz yıl Star Wars: Episode VII The Force Awakens için harika bir ön açılış akşamı düzenlediniz. Acaba bu etkinlik hakkında biraz bilgi alabilir miyim?
K.A: Geçtiğimiz yıl arkadaşlarımızın yoğun talepleriyle küçük çaplı bir organizasyon yaptık.
Filmin vizyona girdiği tarihte, gece vakti bir tiyatro salonunda ışın kılıcı gösterisi, kostüm yarışması ve bilgi yarışması ile 400 civarında konukla filmin havasına hazırlandık. Gece 00.05 te gerçekleşen gösterimde 500 kişiyi bulan Star Wars hayranlarıyla Türkiye'de bir rekor kırarak dört sinema salonunda gece yarısı gösterimini aynı anda yaptık. Tüm basın kanallarının yoğun ilgisi ve röportajlarla 8.300 internet sitesi ve tüm T.V. kanalları, haber ajansları ve gazetelerde etkinliğimiz duyuruldu.

E.S: Heyecanla beklediğimiz ve dergimiz piyasaya çıktından sadece birkaç hafta sonra beyaz perdede kendisini gösterecek olan Rogue One için bir planın olduğunu biliyorum! Rica etsem bizi nasıl bir maceranın beklediğini okuyucularımıza da anlatır mısın?
K.A: Rogue One filmi Star Wars evreni içinde bir ilk olarak sinemalara geliyor. Tek başına tek filmlik bir versiyon ve bize geçmişte filmlerde anlatılan hikayelerdeki küçük ayrıntıları mercek altına alan bir yapıda tasarlanmış. Olaylar ilk Star Wars filmi olan 1977'de çekilmiş A New Hope filminin öncesinde Asilerin bir araya gelmesi, Death Star'ın inşası ve Death Star planlarının çalınması olaylarını anlatan bir dönemde geçiyor. Kabaca Episode III: Revenge Of The Sith ve Episode IV: A New Hope filmlerinin arasındaki bir dönem olduğu için bir anlamda kendisine Episode 3,5 da diyebiliriz. Filmde yepyeni karakterlerin yanında, serinin ikon karakterlerini ve de özellikle Darth Vader'ı da göreceğiz; perdede yer alacağı süreleri tahmin edemesek de eski dostla tekrar buluşmak heyecan verici olacak.
Yeni karakterler için ise söylenecek çok bir sözümüz yok, sinema sektörünün genç ve yetenekli oyuncuları Avrupa ve Uzak Doğu starlarıyla harmanlanarak müthiş bir kadro oluşmuş. Özellikle Felicity Jones, genç kızlar için rol model olacak gibi görünüyor. Diğer rollerdeki uzak doğu efsanesi Donnie Yen ve Avrupa sinemasının inanılmaz oyuncularından Mads Mikkelsen'in kadroya katılması bizleri bambaşka bir heyecana sürüklüyor.

E.S: Ülkemizde bulunan Star Wars hayranlarına verebileceğin bir tavsiye var mı?
K.A: Yeni filmi izlemeden önce mutlaka Star Wars: A New Hope filmini izleyerek gitsinler sinemaya. Filmlerdeki karakterlerin, mekânların ve kavramların tazelenerek filme gidilmesi izleyiciler için kolaylık sağlayacaktır.

E.S: Jediturk olarak yeni gelen Star Wars: Rogue One filmi ile ilgili özel bir etkinliğiniz olacak mı?
K.A: Tüm Star Wars sevenlerle biz bize Star Wars sevgimizi paylaşacağımız minik bir organizasyon düşünüyoruz netleştiğinde sizlere duyurusunu yapacağız. Beklemede kalın!



Ne Okudum
Altkültür: Toplumsalın Parçalanışı
Chris Jenks tarafından 2007 yılında yayımlanmış bir kitapla karşınızdayım. Toplum tanımını Altkültür açısından ele alan yazar, "farklılık" olgusu üzerine bir hayli kafa patlatmış. Toplumbilimlerinin yüzleşmesi gereken paradoks üzerine giden yazar, birçok önemli soruyu gün yüzüne çıkartıyor. Keyifle okunacak ve okurken akıllarda bolca soru işareti bırakacak bir eser.



Ne Dinledim
Counterparts
Bu ay birazcık Kanada taraflarından müzik dinledim. Özellikle "core" müzik yapan gruplar ilk hedefimdi ve 2007 yılından bu yana müzik yapan Counterparts tam da hedeflediğim kafayı bana sundu. Teorik olarak metal core türünde müzik yapan ekip, aynı zamanda hardcore punk rifflerinden de fazlasıyla besleniyor. Bu güne kadar beş farklı albüme imza atan genç ekip, her albümünde tarzlarını punk ile metal core arasında değiştiriyor diyebilirim. Tüm şarkılarını beğenmesem de farklı bir soluk arayanlar için kesinlikle denemeye değer.



Ne İzledim
Ash vs. Evil Dead
Döneminde korku filmi olarak yazılan ama başrol oyuncusu ve senaryosu sayesinde muazzam bir komediye dönüşen film, bu türün kült eserlerinden birisidir. Geçen zaman içerisinde giderek gelişen hayran kitlesi sayesinde, bugün bile bizlerle. Günümüzde dizi olarak ekranlara gelen Ash vs. Evil Dead, bir anlamda eski filmlerin devamını oluşturuyor. İkinci sezonunda olan dizi, sadece Bruce Campbell için bile izlenir.

MARKET TÜRÜNÜN "EN"LERİ

Aksiyon



Watch Dogs 2

Havada uçan kuşu hacklemenin keyfine varabileceğiniz kaç oyun var ki şurada? Watch Dogs 2, her açıdan ilk oyunun üzerine çıkmayı başarmış bir yapım.

Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Kasım 2016
PC PS4 XONE



Uncharted 4: A Thief's End

Uzun süredir bir oyun serisi sona ererken bu kadar hüzünlenmemiştik. Şurada Nathan ile neredeyse on seneye varan muhabbetimiz var, laf değil.

Yapım Naughty Dog
Dağıtım SCE
Çıkış Tarihi Mayıs 2016
PS4



Gears of War 4

Xbox'ın efsanevi oyun serisi PC'ye gelirken Marcus Fenix de bayrağı oğlu JD'ye devrediyor, üstelik muhtemelen serinin en iyi oyunu ile beraber.

Yapım The Coalition
Dağıtım Microsoft Studios
Çıkış Tarihi Ekim 2016
PC XONE

Bağımsız



Rocket League

Bu yaz aylarını en azından Schillaci'nin parladığı İtalya 90 kadar sevgiyle hatırlamamızı sağlayacak, kahkahalarla andığımız bir yapım.

Yapım Psyonix
Dağıtım Psyonix
Çıkış Tarihi Temmuz 2015
PC PS4 XONE MAC



RimWorld

Bu defa bir hapishane dolusu değil, bir uzay gemisi dolusu adamı kontrol edip yaban ellerde hayatta kalmaya çalışıyoruz, her kuruşunuza değecek.

Yapım Ludeon Studios
Dağıtım Ludeon Studios
Çıkış Tarihi Temmuz 2
PC MAC LINUX



SteamWorld Heist

Ülkemizde uzaktan bakmak durumunda olduğumuz Nintendo el konsollarının en popüler oyunu, diğer platformlara da muhteşem bir çıkış yaptı.

Yapım Image & Form
Dağıtım Image & Form
Çıkış Tarihi Aralık 2015
PC, PS4, XONE, 3DS, WiiU, iOS

FPS



Battlefield 1

Uzun süredir oynadığımız ve uzun bir süre daha oynayacağımız en iyi FPS oyunu, üstelik hiç de fena olmayan bir tek kişilik hikâye modu da var!

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi Ekim 2016
PC PS4 XONE



CoD: Infinite Warfare

Oyunun duyurulması ile birlikte başlayan eleştiri karmaşası bittiğine göre şunu rahatlıkla yazabiliriz. CoD serisinin son oyunu "olmuş".

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi Kasım 2016
PC PS4 XONE



Rainbow Six: Siege

The Division'ı beklerken uğruna gecemizi gündüzümüzü süpürge ettiğimiz, CS: GO'nun karşısında durabilen tek yapım, çılgınca oynuyoruz!

Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Aralık 2015
PC PS4 XONE

Macera



No Man's Sky

4X olmasını beklediğimiz yapım karşımıza kesinlikle oynanması gereken bir Adventure/Hayatta kalma oyunu olarak çıkıverdi. Bu durum sizi üzmediyse büyük keyif alacaksınız.

Yapım Hello Games
Dağıtım SCE
Çıkış Tarihi Ağustos 2016
PC PS4



Silence

The Whispered World'ü oynayıp sevdiyseniz size harika haberlerimiz var. Serinin devam oyunu göz yaşlarınızı tutamayacağınız hikayesiyle sizi kendisine aşık edecek.

Yapım Daedalic Ent.
Dağıtım Daedalic Ent.
Çıkış Tarihi Kasım 2016
PC PS4 XONE MAC



Abzû

Journey'nin başında geçen üç-dört saati unutamayanlar bir adım öne çıksın! İşte Abzû, sizi benzer lezzette ancak çok daha serin bir maceraya davet ediyor.

Yapım Giant Squid
Dağıtım 505 Games
Çıkış Tarihi Ağustos 2016
PC PS4



AYIN OYUNU *KASIM*

Watch Dogs 2

Özellikle ilk Watch Dogs'u oynamamış olanları ziyadesiyle mutlu edecek olan WD2, uzun senaryosu, görev çeşitliliği ve atmosferiyle bir hayli iyi bir aksiyon oyunu olmuş. Açık dünya oyunlarını sevenlere ilaç gibi gelecektir.



Online



1 WoW: Legion

Son ek paketlere oranla oldukça başarılı olan Legion size aylar sürecek eğlence vadediyor. Sakın kaçırmayın!

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi Ağustos 2016
PC MAC



2 League of Legends

Çıkışının üzerinden altı yıldan fazla bir zaman geçtikten sonra bile eSpor dünyasının tozunu atmaya devam ediyor.

Yapım Riot Games
Dağıtım Riot Games
Çıkış Tarihi Ekim 2009
PC MAC



3 Hearthstone

Kart oyunu gibi bilindik, basit bir konsepti alıp daha önce kimsenin hayat edemeyeceği kadar yükseğe çıkarmış bir Blizzard oyunu daha.

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi Mart 2014
PC MAC IOS ANDROID

RPG



1 The Witcher III: Wild Hunt

Muhteşem grafikler, ilmek ilmek işlenmiş hikaye, onca ücretsiz eklenti ve RPG aleminin en karizmatik kahramanlarından biri.

Yapım CDProjekt RED
Dağıtım CDProjekt RED
Çıkış Tarihi Mayıs 2015
PC PS4 XONE



2 Pillars of Eternity

Baldur's Gate ve Icewind Dale'i unutamayanlar için Obsidian'dan muhteşem bir yapım. Nasıl da özlemişiz...

Yapım Obsidian
Dağıtım Paradox Interactive
Çıkış Tarihi Nisan 2015
PC MAC



3 Fallout 4

İş yerinizden aile sofrasına kadar her yerde Fallout 4 konuştuğumuz günler geride kaldı belki ama o kadar özlemişiz ki, eksikleri aklımızdan silindi gitti.

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi Kasım 2015
PC PS4 XONE

Strateji



1 Civilization VI

Oyuncuları bilgisayar başına hapsetme konusunda Football Manager ile yarışan oyun geri döndü ve tüm boş vakitlerinize talip, karşı koymayın, kaybedeceksiniz.

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi Ekim 2016
PC



2 Total War: Warhammer

Warhammer Fantasy dünyasını alıp, senelerdir Total War oynadığımız şablona yerleştiren yapım uzun süredir açlığını çektiğimiz müthiş bir strateji, oynayın, oynatın.

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi Mayıs 2016
PC



3 XCOM 2

2012 yılında tüm görkemi ile geri dönen seri, ikinci oyununda mükemmelliğin sınırlarında geziyor. Daha önceki oyunlara aşina değilseniz zorluğu sinirlerinizi gerebilir.

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi Şubat 2016
PC

Yarış



1 Forza Horizon 3

PC oyuncuları için senelerdir "karşı tarafın taksisi" olan seri nihayet açılım yaptı. Forza Horizon 3 neredeyse hiçbir eksiği olmayan, muhteşem bir oyun...

Yapım Playground Games
Dağıtım Microsoft Studios
Çıkış Tarihi Eylül 2016
PC XONE



2 Forza Motorsport 6

Serinin muhtemelen en iyi oyunu... Başka hiç bir oyun size 200km hızla girerken su birikintisine girmenin etkilerini daha iyi hissettiremez.

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft Studios
Çıkış Tarihi Eylül 2015
XONE



3 DiRT Rally

Codemasters'ın düşüşüne son veren, muhtemelen firma tarihinin en iyi oyunu. Colin McRae görseydi bu oyunla gurur duyardı.

Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Çıkış Tarihi Aralık 2015
PC PS4 XONE

KÜLTÜR & SANAT

Rogue One

Rogue One
"Star Wars serisini izlemeye nereden başlamalı?" sorusu üzerine yeterince kafa yorulduğu yetmezmiş gibi, şimdi de sırada "Star Wars: Episode Üç Buçuk" var!
Sayfa 103









Sabaton
The Last Stand

Kültür Sanat köşesi yazmaya başlamamla birlikte bu köşenin ilk konuğunun Sabaton olması, eminim ki beni tanıyan arkadaşları şaşırtmamıştır. Açıp baktım, albümün çıktığı Ağustos ayından bugüne kadar yer verilmemiş bu şarkı söylerken ateş eden arkadaşlara, ben de üzerime düşen vatandaşlık görevimi yerine getirdim. The Last Stand albümü İsveçli Power Metal grubunun sekizinci stüdyo albümü. Sabaton şarkıları ve albümleri tarihten esintilerle doludur. Örneğin bu albümde favorilerimden biri olan Blood of Bannockburn şarkısı Britanya ve bölge tarihi için çok önemli olan bir savaşın içeriğini aktarıyor size. Bu albümde Japonya tarihinden (Shiroyama), Dünya Savaşları döneminden (The Lost Battalion) hatta Osmanlı Devleti'nin Viyana Kuşatması döneminden (Winged Hussars) bile bahseden şarkılar mevcut. Sound olarak baktığımızda ise Sabaton kabuk değiştiriyor, bunu görüyoruz. Nerde o Ghost Division'daki hayvani riff'ler dediğimiz oldu The Last Battle'daki kıvırta kıvırta cepheye koşturan Bon Jovi sound'unu duyunca... Ama yadırgamadık, çünkü o kadar güçlü bir şekilde bağlanmış ki şarkıların söz ve müziği birbirine, et ve kemik gibi adeta. Şiddetle öneriyoruz! ■ **İlker Karaş**



Heldmaschine
Himmelskörper

NDH yani Neue Deutsche Härte (Ne demekmiş, Yeni Alman Serti!) konusunda Almanların taşı toprağı altın desek yeridir. Geçmişte Industrial Metal olarak adlandırılan bu akımın öncüsü olarak Rammstein herkesin bildiği ve tanıdığı üst marka olarak hafızalara yerleşti. Onun haricinde Eisbrecher, Oomph!, Megahertz gibi gruplar var. Gelelim konuk albümümüze. Albümde 12 şarkı bulunuyor. Bu şarkıları dinlerken "sanki Rammstein dinliyorum" hissine kapılabilirsiniz. Çok normal. Hemen açıklayalım; Heldmaschine kendi ismini almadan önce VÖLKERBALL adıyla ve Rammstein'ın cover grubu olarak hayatına devam ediyormuş. A'dan Z'ye Rammstein replikası olma yolunda ilerleyen ekip, bu konuda kendini iyi ifade edebildiğine inandığı anda ismini değiştirip markalaşmış. Bence gayet iyi de olmuş. Daha ilk şarkıdan otobanda araç kovalama sahnesi tonajında bir şarkı ile başlıyor albüm. Boru gibi ses, ateş eden riff'ler ve bangır bangır bir içerik ile ikinci şarkı, üçüncü şarkı derken 12 şarkıyı bir çırpıda tüketebilirsiniz. Albüm boyunca metronomun yavaşladığı 1-2 şarkı var. Koca bir metal fabrikasını bir kulağınızdan sokup öteki kulağınızdan çıkartan Heldmaschine bizden geçer not alıyor! ■ **İlker Karaş**



Stephen King
Kabuslar Pazarı

Korku kitaplarını sevenlere güzel haber; Kabuslar Pazarı aradığınız kafa karışıklığını yaşatacak kitaplardan biri. Dünya çapında en çok satanlar listesine elliden fazla roman sokan Stephen King, bu sefer birkaç hikayeyi bir araya getiriyor. Kötü rüyaları ve hatta "acaba karanlığın içerisinde beni gerçekten bir şeyler izliyor mu?" hissiyatını yaşatmayı amaçlayan ünlü yazar, Kabuslar Pazarı'nda bunu az da olsa başarıyor. Otomobile benzeyen bir canavar, kendi ölüm ilanını yazarak sizi öldürebilen bir adam veya paralel evrende yer alan bir e-kitap okuyucundan tutun, karı-koca arasındaki karanlık ilişkiyi bile konu alan bu kitap; bazılarınızın aradığı özelliklere sahip. Kitapta, tıpkı Stephen King'in eski kısa öykü kitaplarında olduğu gibi çok başarılı olanlar kadar, bazılarına anlam veremediğimiz hikayeler de yer alıyor. Başlarda biraz sıkıcı bulduğunuz bu hikayeler havada kalabiliyor veya olması gerektiği gibi tamamlanamayabiliyor. Ancak daha önce Stephen King okuduysanız, "Karanlık Öyküler" ile "Rüyalar ve Karabasanlar" derlemeleri hoşunuza gittiyse, kısaca onun diline alıştıysanız, bu kitap size istediğinizi verecektir. ■ **İlker Karaş**









Kingsglaive: Final Fantasy XV

Enteresan bir biçimde ülkemizde – kısa da olsa- sinemalarda da gösterime giren Kingsglaive, Square Enix'in görsel açıdan coştuğu bir animasyon filmi. En son FFVII Advent Children ile FF hayranlarını mutlu eden firma, FFXV coşkusunu daha da iyi hissettirebilmek için Kingsglaive'i hazırladı, sinemalardan sonra da Blu-Ray'e uyarladı, ben de direkt bir kopyasını kaptım.
FFXV'in kahramanı Noctis'in küçüklük yıllarında geçen hikayede Eos adındaki dünya, farklı milletler tarafından paylaşılmaya çalışılıyor ve her milletin de normalde güçlü bir kristali bulunuyor. Lakin zaman içinde sadece Lucis'in (Noctis'in memleketi.) bir kristali kalıyor ve onun gücüyle de ülkelerinin üzerinde dev bir kalkan oluşturuyorlar. Kötü niyetli olarak adlandırabileceğimiz Niflheim oyun yaparak Lucis'i işgale kalkışıyor ve iş Kral Regis'in özel kuvvetlerine, Kingsglaive'e kalıyor. Kingsglaive'in en önemli isimlerinden biri olan Nyx de filmin başrolüne oturuyor.
Her anlamda FF fanatiklerine hitap eden konularla (Summon'lar da var!) dolu olan Kingsglaive, çok iyi bir animasyon filmi olmuş. Bir şekilde izledikten sonra da derhal oyunu oynamak isteyeceksiniz, haberiniz olsun.
■ **Tuna Şentuna**



Mars

Nat Geo, Oscar ve Emmy ödüllü yapımcı Brian Grazer, Ron Howard, Justin Wilkes ve Dave O'Connor ile ortaklaşa hazırladığı MARS serisi ile bizleri uzayın ve Mars'ın bilinmeyen noktalarına götürüyor. Kasım ayının ortasında başlayan seri, bizleri Mass Effect oynarmışcasına görsel efektlerin çok ötesinde bir hayal ile buluşturuyor. Programın, bir belgesel olmanın çok ötesinde, MARS üzerinde simüle edilebilecek bir yaşamın nasıl olacağı konusunda bizlere güzel bilgiler vereceğini düşünüyoruz. National Geographic Channel, bu yapımı 171 ülkede 45 ayrı dilde yayınlayacak. 6 Bölümden oluşacak dizi, 2033'de Mars'a hareket eden bir ekibin kurgusal hikayesini ekranlarımıza taşıyacak. Kurgusal dediğime bakmayın, projeyi geliştiren ekip bu konuda Uzay ve bilimadamları ile sıkı fıkı olarak hazırlamış bütün içeriği. Serinin senaryolu kısmı MARS'a gidecek ilk ekibin Daedalus isimli uzay aracı ile yola çıkış hikayesine odaklanıyor. 6 tane deneyimli ve dikkatle seçilmiş kıdemli astronot, tarihi yolculuğu gerçekleştirecek ve Daedalus'u Mars'a indirdikten sonra yerleşimin temellerini atmaya çalışacak. Kızıl gezegen konusunda hepimizin merakını gidecek seriyi gözden kaçırmayın.
■ **İlker Karaş**



Rogue One: A Star Wars Story

AkiStar Wars evreni, herkesin sevdiği ve beklediğinden çok farklı içeriklere sahiptir. Uzay ve gezegen temasından daha fazlasına ait olan bu yapımın yeni ismi Rogue One: A Star Wars Story. Rogue One: Bir Star Wars Hikayesi olarak 14 Aralık tarihinde vizyona girecek olan filmimiz, Godzilla ve The Invasion gibi yapımlardan tanıdığımız Gareth Edwards'ın yönetmenliğinde hayat bulacak. Filmin konusu Ölüm Yıldızı (Death Star) planlarının çalınmasına odaklanıyor. Bu da demek oluyor ki milyonların hayran olduğu karanlık isim Darth Vader, tekrar beyazperdede görünecek. Film, 1977 tarihli Star Wars: A New Hope'tan önceki zamanda geçiyor. Yani Revenge of the Sith ile A New Hope filmlerinin arasındaki bir tarihte geçecek (Star Wars üç buçuk). Tanınan ve yeni göreceğimiz yüzler arasına bir de R2D2'nun şeytani ikizi olan C2B5 ekleniyor. Birçok Star Wars hayranının merak ettiği bu droid'in hafıza silme özelliği de var. Tehdit olarak gördüklerinin hafızasını silen astromech droid, imparatorluk tarafının karanlık bir yansıması olarak nitelendiriliyor. Filmin başrollerinde Ben Mendelsohn, Forest Whitaker, Mads Mikkelsen ve Diego Luna gibi isimler bulunuyor. ■ **İlker Karaş**

PARALEL EVREN

Herkese merhaba, Kasım ayı demek İstanbul Kitap Fuarı demektir ve İstanbul Kitap Fuarı demek de birçok yayınevinin art arda sene sonu bombalarını patlatması demektir. Bu bombaları patlatan yayınevlerinin yeni yayınlarını ufak ufak da olsa sizlere tanıtmayı bir borç biliyor ve tanıtımlara başlıyoruz. (Bu arada ufak bir bilgi vermekte fayda var, burada yaptığımız tanıtımlar fuara gelip stant kuran yayınevlerine ait. Fuara katılmayıp yeni yayın çıkaran yayınevi tanıtımlarını yazımızın dışında tuttuk.)



Marmara Çizgi: Klasik Örümcek Adam Maceraları dizisinde daha önceden yayınlamış oldukları George ve Gwen Stacy'nin Ölümü cildini, yeni bir kapakla ve kuşe kağıt yerine saman kağıda basarak yayınladılar. (Klasik hikaye hissi arayanlar için birebir) Yine Klasik Örümcek Adam serisinden Venom'un Doğuşu 1 ve 2. ciltler, fasikül olarak yayınladıkları Skottie Young şaheseri A-Bebekler ve X-Bebekler, bu sıralar hızlandırdıkları Amazing Spider-Man serisinin 20. sayısı, diğer bir Örümcek serileri olan Superior Spider-Man serisinin 3. sayısı ve Yürüyen Ölüler'in 25. sayısı bu ay çıkardıkları arasında sayılabilir. Ayrıca Fransız ekolü ustalarından Jodorowsky'nin efsanevi Western'i Bouncer'ın 2. sayısı ve yine Fransız ustalardan Enki Bilal'in Bugünün Efsaneleri üçlemesinin bütün kitapları da çıkanlar arasındaydı. Conan aşıklarını da unutmayan yayınevi, Barbar Conan'ın Vahşi Kılıcı serisinin 17 ve 18. sayılarıyla birlikte, benzer türün sevilen örneklerinden Yalnız Kurt ve Yavrusu'nun 17. sayısını da raflara yolladı. Son sürprizleri ise bağımsız Amerika-Kanada çizgi romanının yapı taşlarından biri sayılabilecek, Jeff Lemire imzalı Essex County serisinin ilk cildi oldu.





Çizgi Düşler: Amerikan çizgi romanına sessiz ve derinden gelen darbelerle giriş yapan yayınevi, DC'den yayınlamaya başladıkları Green Arrow'un ilk sayısını ve yine DC'den çıkardıkları ve ortalığı kasıp kavuran Injustice serisinin 3. yılının 2. cildini yayınladı. Vertigo'dan ise Scalped 5 çıktı ve seri yarılanmış oldu. Güngezgini ve Ve:Öyküler gibi şaheser çizgi romanların yaratıcıları Fábio Moon ve Gabriel Bá kardeşlerin, Neil Gaiman'la birlikte hazırladıkları Kızlarla Partilerde Nasıl Konuşulur cildiyse yine bu seneki fuara çıkardıkları çizgi romanlardandı.

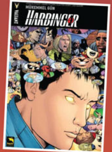
Gerekli Şeyler: Türkiye'de Manga denince akla gelen en büyük yayınevlerinden biri olan Gerekli Şeyler, bu seneki fuara Ajin 5, Suikast Sınıfı 5, Tokyo Gûl 8, Bleach 20 ve uzun süredir ara verdikleri Berserk serisinin 3. sayılarıyla katıldı. Marvel tarafından da boş geçmeyen yayınevi, Secret Wars, Infinity Gauntlet ve İhtiyar Logan 0 (Secret Wars bağlantı macerası) ciltlerini de çizgi roman severlerle buluşturdu.







İthaki: Daha önceden birkaç tane yayınlamış olsa da İthaki, çizgi roman piyasasına geçen ay yayınladıkları Sandman'in ilk cildiyle başarılı bir geri dönüş yapmıştı. Fuara ise bu serinin ikinci kitabını ve bir Alan Moore şaheseri olan Watchmen'i yayınlayarak geldi (Watchmen'in bir önceki baskısının Gerekli Şeyler'den yapılmış olduğunu hatırlatmakta da fayda var).



Büyülü Çizgi Roman: Valiant'ın son dönem serileri arasında başı çeken Harbinger ve Bloodshot ciltlerini sessiz sedasız bir şekilde yayınlayan Büyülü Çizgi Roman, Harbinger'ın 4. kitabını da fuarda takipçilerine sundu. Ayrıca siyah-beyaz yayınladıkları Klasik Thor serisinin 7. kitabı da bu fuara hazırladıkları arasındaydı.

Gördüğünüz (daha doğrusu okuduğunuz) gibi Kasım ayı çizgi roman piyasası açısından oldukça hareketli geçti. Doların önünün kesilemediği şu günlerde orijinal çizgi romana vereceğiniz paranın neredeyse yarısına alabileceğiniz Türkçe çizgi roman ciltleri de artık orijinallerini aratmaz bir kalitede, çok güzel çeviriler ve grafik tasarımlarla Türkçeye kazandırılıyor. Türkçe çizgi roman piyasasını bu kötü ekonomik koşullarda ayakta tutabilmek belki de sizin elinizde.
Hepinize bol çizgi romanlı günler! ■

www.paralelevrencr.com
/ParalelEvrenCR

AltEvren

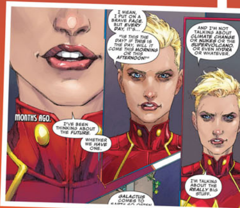
Bu ayı pek çok çizgi roman okurunun göz atmak isteyeceğini tahmin ettiğim bir seriye, Marvel'ın The Ultimates serisine ayırmak istiyorum. İsimden dolayı oluşabilecek kafa karışıklıklarını önlemek için, sanırım en mantıklısı bir "Neydim / Ne oldum?" girişi ile başlamak.
Ultimates serisi, Marvel'ın bir süredir can çekişen "Ultimate" Evreni'ndeki Avengers takımıydı. Fakat Secret Wars hikayesi bu evreni yok edince, Ultimates da tamamen farklı bir konsept kazandı ve Marvel'ın evren çapında en büyük sorunlarını çözen, farklı bir süper kahraman takımı haline geldi.
Peki, bu durum Ultimates'ı neden özel hale getiriyor?
Süper kahraman çizgi romanları, günümüzde genellikle farklı mecralardan; dizilerden, filmlerden, bilgisayar oyunlarından "görülerek" tanınan bir alan haline gelmiş durumda. Bir şekilde çizgi romanla tanışan ve internette bu kahramanlarla, evrenlerle ilgili araştırma yapan insanların ilk sorduğu sorulardan bir tanesi, genellikle şu oluyor: En güçlü süper kahraman, en güçlü karakter hangisi?
Marvel cephesinde, bu soruya verilen cevaplar aslında çok eğlenceli. Evrenin tanrısı, "One Above All"u bir kenara bıraktığınızda, karşınıza Infinity, Eternity, Death gibi kozmik kavramların karakter haline getirilmiş halleri, The Living Tribunal gibi "Multiverse çapında" varlıklar, Galactus

Süper kahraman çizgi romanları, günümüzde genellikle farklı mecralardan; dizilerden, filmlerden, bilgisayar oyunlarından "görülerek" tanınan bir alan haline gelmiş durumda



gibi meşhur "kötü" karakterler çıkıyor. Bu güç seviyeleri, ilginç karakterler, evrensel dengeler ve benzeri kavramlar, on yıllardır anlatılan bir mitolojinin arka planıyla sunulduğu zaman, pek çok okuyucuyu büyüleyen kavramlar haline geliyor. AltEvren sitesini açtığım 2011 yılından beri, çizgi romanla ilgili aldığım soruların çok kayda değer bir bölümünün bu karakterlerle ilgili olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim.
Tabi bu karakterlerin ufak bir sorunu var. Artık bir çizgi roman terimi gibi kullanılan deyimle, "omnipotent", yani her şeyi yapabilen karakterler oldukları için, çizgi romanların asıl amacına, yani bir hikaye anlatma amacına fazla uymuyorlar.
Bunun nedenini bir oyun dergisinde açıklamak sanırım dünyanın en kolay şeyi: Hiçbir şekilde yenilememesi için tasarlanmış bir "boss" ile savaştığınızı veya hilelerle ölümsüz hale getirilmiş bir karakterle oynadığınızı düşünün. Fikir olarak eğlenceli olduğu tartışılmaz -hepimizin hayatımızın bir noktasında "Plasma Gun"larla, "BFG-10K"larla ufak çaplı katliamlar yaptığı da bir gerçek (en son Quake III oynamış!)- ama bunların ne kadar süreyle eğlenceli oldukları da ortada.
"Yenilmez" karakterlerin, ellerini salladıkları anda kendilerini rahatsız eden herhangi bir problemi çözebilecekleri düşünüldüğünde, çizgi roman hikayelerinde çok sık karşımıza çıktıklarını söylemek pek mümkün değil. Dolayısıyla, kendilerini bu kozmik tanrıların renkli dünyasına kaptıran hevesli okurlar, genellikle bunları "aksiyon içinde" göremeyeceklerini öğrendiklerinde ufak çaplı hayal kırıklıkları yaşıyorlar.
Secret Wars sonrasında Marvel Evreni içinde yeniden başlatılan Ultimates serisi, işte bu boşluğu dolduruyor. Kozmik karakterleri, hikayenin son halkası veya dev bir "event"in parçası olarak değil, düzenli bir serinin üzerine kurulduğu öğeler olarak kullanan Al Ewing ve Kenneth Rocafort, pek çok okurun hayallerini süsleyen bir hikaye anlatma şansı bulmuş durumdalar. Özellikle bu tarz temalar ilginizi çekiyorsa, bu mutlaka okumanız gereken bir seri. ■

/AltEvren



Otaku-Chan!

Kimler geldi, kimler geçti...

Geçen ayki felaketten sonra sonunda yine birlikteyiz. (O kadar da kötü bir yazı yazmadım bence Merve ya... -Tuna) Bazı sezonları verimli, bazı sezonları zayıf bir 2016 geçirdik. Tüm sezon animelerini gözden geçirip 2016'nın en iyilerini seçmeye geldi sıra. Baştan söyleyeyim, devam sezonlarını maalesef listeye almadık, sonra "Aa, bu niye yok," demeyin. Buyurun, her sezonun en iyi beşi:

Kış sezonunun göz dolduranları arasında ilk sıra **Hai to Gensou no Grimgar**'ın. Alışılmışın dışındaki görselliği, aksiyonu gözünüze sokmadan kullanması, yarattığı fantastik dünyada hayatta kalmaya ve para kazanmaya çalışan grubumuzun elemanları arasındaki duygusal dinamikleri çok iyi kullanması serinin en güçlü yönleri. Fantastik kurguları sevenler için birebir.

Grimgar'ın ardından **Shouwa Genroku Rakugo Shinjuu** geliyor. Pek herkesin sevebileceği bir anime değil aslında, fakat Japon kültürüne meraklıysanız; **Mushishi**, **Barakamon**, **Chihayafuru** gibi animeleri de seviyorsanız **Rakugo**'yu da kesinlikle bayılacaksınız. **Rakugo** bir hikâye anlatma sanatı. Seri de, bu konunun ustası Yuurakutei'den çok etkilenen eski yakuza Yotarou'nun çömezlik dönemini ustanın geçmişiyle birlikte harmanlayan, insanın içini ısıtan bir seri.

Sezonun öne çıkan animelerinden bir diğeri yine bir fantastik dünyada geçiyor: **Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku wo!** Trajik ölümünden sonra gamer cennetine gitmekle, gerçek cennete gitmek arasında seçim yapması istenen Kazuma haliyle fantastik dünyayı seçiyor. Eh, kendisinin müthiş yeteneklere sahip olmasını beklerken umduğunu bulamıyor. Tam bir eğlencelik, kafa rahatlatma serisi diyeyim. MMO mekaniklerine referanslar, pek çok bilindik karaktere gönderme yapılması da cabası.

Birinciyi açıklamadan önceki son animemiz tabii ki **Kanojo to Kanojo no Neko: Everything Flows**. Sadece dört kısacık bölümden oluşsa da sadeliği, kullandığı renk tonları ve insanın yüreğine dokunan hikâyesiyle hakkını da veriyor bu listede bulunmanın. Gözleriniz yaşarıyor 7 dakikalık bölümlerde, öyle diyeyim.

Sezonun en iyisi elbette ki **Boku dake ga inai machi** (Erased). Hikâye hem sürükleyici polisiyesi hem de ayarında dramıyla tüm senenin en iyilerinden biri olmaya da aday. Başladığı gibi olay yaratan 12 bölümlük animenin son bölümleri mangasından farklılaşıyor ama yine de dengeli bir sonla bitiyor. Önceden de bir sayıyı bu animeye ayırmıştık. Hatta bas bas ne kadar süper bir anime olduğunu anlatmıştık. Komplike bir hikâyeyi müthiş bir kurguyla anlatan bu seriyi hâlâ izlemediyseniz gözüm görmesin sizi diyorum valla.

Gelelim bahar sezonuna. Bu sezonun göz dolduranları ve ilginç başlayıp hüsranla sona eren serileri çoktu. Ama biz kötüleri değil en iyileri seçtiğimize göre yakaladığı popülerlik ve damardan steampunk vererek bizi coşturan **Koutetsu no Kabaneri** ile başlayalım. Attack on Titan'ın yeni sezonunu beklerken hoş bir değişiklik oldu Kabaneri. Zaten neredeyse aynı ekibin elinden çıktığı düşünülürse pek de garip sayılmaz bu benzerlik. Seri de dünyayı kaos almış yürümüş, eh, bir noktada insanlığın



Yuri on Ice


Mob Pscho

kendi kahramanlarını çıkarması lazım, sonrasında yaşananlarla serinin kana ve aksiyona doymadığını göreceksiniz. **God Eater**, **Black Bullet**, **Knights of Sidonia**, **Owari No Seraph** türü animeleri sevenlere.

Bir diğer animeyse **Boku no Hero Academia**. Tam bir shounen serisi. Marvel, DC gibi evrenlerin karakterlerinden de bolca etkilenmiş. **One Punch Man** sayesinde popülerliği artan bir seri oldu. Hikâyesi biraz çocuksu gerçi ama süper güçlülerin arasında gariban kalan baş kahramanımız Midoriya'nın okulda sürekli uğradığı zorbalığa karşı direnmesi bir yana heyecanlı dövüş bölümleri bulunuyor. Çok kullanılmış bir tema olduğundan insanlar bu seriye karşı ikiye bölündü. Artıları da eksileri de olan bir seri ama su gibi de akıyor hani.

Bungou Stray Dogs izlemeye değer serilerden biriydi hatta ikinci sezonun da geldi, izledik. Japon edebiyatının önemli isimlerini doğaüstü bir hikayede birleştiriyor seri. Anlatımı edebiyat klasiklerinin bir anlamda tadını yakalıyor. İzlemeye değer bence.

Sezonun ön plana çıkan bir diğer animesi ise **Joker Game**. Çizimleri ve anlatımıyla daha karanlık ve karmaşık serilerden biri. İkinci Dünya Savaşı öncesi Japonya'da kurulan özel bir casus programında yetiştirilen

Gelelim bu sezonun en iyisine. Tabii ki de **Re: Zero**'dan bahsediyorum. Bu sene günümüzden fantastik dünyaya geçen çok fazla seri hatta zamanda bir şekilde yolculuk eden karakter görmüş olsak bile Erased gibi dengeli ama sürükleyici anlatımıyla insanı kendine bağlayan; görsel kalitesi, fantastik dünyasındaki ırklara yönelik yaratıcılığıyla da göz dolduran bir seriydi **Re: Zero**. Bu seriyi de bitiminde uzun uzun incelemiş olsam da böyle bir listede uğruna övgüler yazmaya devam etmek konusunda hiçbir çekincem yok. Aksiyonu, romantizmi gerektiğinde alışık olmadığımız, sadece diyalog üzerinden ilerleyen bölümleriyle müthiş bir denge yakalamış nadir serilerden biriydi. Senenin en iyisi hangisidir deseniz, kesinlikle Erased'le başa baş gidecek seri budur.

Gelelim yaz dönemine. İlginç bir şekilde bu senenin teması haline gelebilecek "zamanda yolculuk" temasının işlendiği serilerden bir diğeri de lise hayatından bir kesit sunan **ReLIFE** idi. Başta sadece para kazanma amacıyla bile olsa mucizevi bir ilaçla lise dönemine dönen karakterimizin bir anlamda arkadaşlığı tekrar keşfettiği ama asıl yaşından gelen alışkanlıkları ve düşünceleriyle mizahi bir yönü de bulunan bir seri **ReLIFE**.

Aynı temanın çok daha duygusal yönünü takip etmiş ve bu listeyi hazırlayan biri olarak forsumu kullanarak (popülariteyi biraz da reddederek) dahil ettiğim seri ise **Orange**. Çok yakın bir arkadaş grubunun kırsaldaki okuluna Tokya'dan transfer olan bir öğrencinin etrafında dönen bu hikâyede arkadaş grubumuz (spoiler değil) kendi geleceklerinden mektuplar alırlar. İşin içine bir de aşk girince daha da karmaşıklaşan ilişkilerin pişmanlık, kefaret ve yaşamın her şeyden kutsal sayılması üzerine ilerlemesi elbette ki liseli karakterleri çoğu zaman zorlar ama bir yandan da insanın yüreğine işleyen bir seri çıkmasını sağlar işte...

Bu sezonun ön plana çıkan ve çok beğenilen serilerinden biri de **91 Days** idi. Karaborsa içki satışının döndüğü bir kasabada mafya ve intikamın el ele verip müthiş bir görsellikle birleştiği nadide serilerden biri. İnsan animeye ismini veren 91 günün sonunda ne olacağını merak etmeden yapamıyor. Lafını uzatmadan, kör göze parmak diye basit basit sokmadan anlatan, dindini derli toplu anlatan bir anime. Zaten bu tip konulara ilgi duyanlar çoktan izlemiştir ama o buram buram Godfather havası da bence herkesi çeker.

Gelelim sezonun en iyisine. Haliyle One Punch Man'in ardından ONE'ın elinden çıkma bir seriye hasrettik. **Mob Psycho**'yla beklentilerimiz bol bol karşılandı. Çok farklı bir görsellik, çok farklı bir anlatım. Ne diyeyim hepimiz One Punch Man'i izledik yani. Bu sefer doğaüstü olaylarda harikalar yaratıyor ONE. Gidin izleyin hiçbir yönden keyif kaçırmayalım burada.

Ve geldik son sezona: Sonbahar dönemi... Erkekler kusura bakmasın Keijo!!!'yu maalesef listeye almadım. Tamam fan service'in dibine vermiş ama lütfen, eğri oturup doğru konuşalım, daha iyi seriler var bu sezonda. Evet, ben bu yazıyı yazarken bile çıkan yeni bölümler vardı ama eh, şimdiye kadar çıkmış bölümler üzerinden ele alacağız.

İlk bahsedeceğim seri ilginç bir şekilde İkinci Dünya Savaşı'yla **Mahou Shoujo** yani büyülü kız formatını birleştirmiş bir seri: **Shuumatsu no Izetta**. Bir yandan stempunk havasını veren bir yandan tarihi bir dönemi işleyen bir yandan da büyülü kız barındıran bir seri. Eksileri var elbet ama hangi serinin yok ki...

Tamam bu sezon animeler birbirinden oldukça farklı. Şimdi bahsedeceğim anime de **Helsing** sevenlerin oldukça hoşuna gidebilir. Bol bol kan... Gerçek dünyada ölmelerinin ardından farklı bir zamana yollanmış gerçek karakterlerden bahsediyorum. İzleyenler anlamıştır: Drifters.

Rahat rahat yazmaya pek yer kalmadı maalesef. Sezonun öne çıkan diğer animelerinin en azından adını vermiş olalım **3-gatsu no Lion** ve **Occult nine**.

Ve son sezonun en iyisi... Kızmayın ama **Yuri on Ice**... Kız erkek fark etmez, spor animelerini seven insan bu seriyi de sever. Tutkulu, ilham verici ve sürükleyici... Yani görsellik ve insan hareketleri üzerine harikalar yaratmışlar, lütfen ön yargılı yaklaşmayın ya, hepimiz TRT'de buz pateni izledik. ■ **Merve Çay**


Re: Zero



Cosplay Republic

Cosplay grupları üzerine...

Bu ay, iki farklı güzelliğe odaklanmaya karar verdim. Aralık ayında sinema dünyasını renklendirecek iki yapım vizyona giriyor. Rogue One: A Star Wars Story ve Assassin's Creed. Her iki filmin seveni ayrı, türü ve tadı farklı. Cosplay ile sinemanın ne alakası var demeyin. Ben ve benim gibi birkaç çılgın, çok sevdikleri yapımların kostümlerini giymeyi ve hatta o şekilde sinemaya gitmeyi pek severler.



Star Wars kesinlikle çok sağlam adımlarla karşımıza çıkacak. Birçok sinema sever ne yazık ki Assassin's Creed konusunda ümitli değil, ben de beklentilerimi minimumda tutuyorum. Zira konusuna bakarsak ve izlediğimiz fragmanları da göze alırsak Assassin's Creed, muhtemelen yeterli bir film olamayacak (Parmaklar çapraz, yanılt beni lütfen Justin Kurzel).

Star Wars... Sevilir, tapılır, evlenilir (4 Mayıs'ta evlendi). Sevmeyen var mı? Bu kadar genel kültür konusuna girmeye gerek yok. Bu ay birazcık blog kafası takılıp, sizlere bir şeylerin nasıl yapılacağını veya alınacağını yazmak yerine, biraz etrafımızdaki cosplayerlardan bahsedeceğim. Kişi ve kuruluş isimlerini kullanmak, kullanılmayanları mutsuz edecek. Bu nedenden dolayı genelleme yapmak daha mantıklı bir seçim olacak gibi.

Cosplay Grupları nedir?

Birçok cosplayer, belli yapımların cosplaylerini yaparken tek çalışmak yerine, grup olarak öne çıkmayı tercih ederler. Bu tarz çalışmalara, grup cosplayi veya cosplay grupları denir.

Grup cosplaylerinde, tercih edilen karakterlerin kostümleri "hemen hemen" birebir yapılır ve hatta işin içerisinde yarışma varsa, karakterlerin "resmen" yaşadığını hissedersiniz. Çünkü ucunda tatlı bir ödül vardır. Sahneye çıkan bir Star Wars cosplay grubunu hayal edin, arkada çalan "Duel of the Fates" parçasını düşünün. Anakin, Obi Wan, Han Solo, Chewbacca, Palpatine, hatta belki de Rey, BB8, C-3PO, Luke ve daha fazlası bir araya gelmiş; ya savaşıyorlar ya da çok sağlam bir sahneyi canlandırıyorlar. Yazarken biraz tuhaf kaçmış olabilir ancak cosplay yarışmalarını izlerseniz ve hele olur da grup cosplay yarışmalarına



denk gelirseniz, cosplayerların ne kadar çok çalıştığını anlayacaksınız demektir. Bireysel kostümleri çalışması kolaydır, sahne performansını yarışmayı kazanmak veya dereceye girecek kadar başarılı yansıtmak ise çok zordur. Çünkü yalnızsınızdır ve doğal olarak fikir alışverişi yapabilecekleriniz sınırlıdır (ne de olsa çoğu cosplayer bu tarz yarışmalarda size rakiptir ama bu tatlı bir rekabet. Hırsın ayarsız olanı ise kötüdür. Ona da bir sonraki yazılarda değinirim). Grup cosplaylerinde ise 3 belki de 10 veya daha fazla insan bir araya gelir, fikir alışverişi yaparsınız.

Ne yapsak?

Peki cosplay yarışmalarında ne yapsak da karakterimizi yansıtsak? İşte tam da bu nedenden cosplay yaparken, karakteri tanımanız önemlidir. Tabii herhangi bir cosplay yarışmasını kazanmak gibi bir amacınız yoksa, giyeceğiniz kostüme kimse karışamaz. Her seferinde ne diyoruz "cosplay bir hobidir, kimsenin sizi yargılamasına izin vermeyin. Annenizin karnından terzi doğmadınız sonuçta". Cosplay yarışmalarında bireysel olarak takılıyorsanız, doğru müziği ve doğru hareketleri seçmeniz önemlidir. Ayrıca jürinin dikkatini çekmek için olabildiğince kısa sürede, en etkileyici şekilde öne çıkmanız gerekir. Ne yazık ki jürilik kısmı bayağı detaylı ve bunun için bir sonraki Cosplay Republic yazımı beklemeniz gerekecek. Grup cosplaylerinde ise en önemli detay, arkadaşlarınızla uyumlu olmaktır ve tabii ki en etkileyici veya komik detayı öne çıkartmak önemlidir. Müzik seçiminden tutun, karakterlerin diyalog veya dans hareketlerine (hangisini seçtiyseniz), her şey önemlidir.

Dışarıda bir yerlerde düzinelerce yapımın, yüzlerce cosplay grubu var. Bu cosplay grupları, yarışma kazanma veya ün peşinde



değiller. Onlar, sadece Star Wars veya sadece Assassin's Creed cosplayleri yapıyorlar. Çeşitli filmlerin ön gösterimlerinde kendilerini sergiliyorlar veya belli etkinliklerde ön plana çıkıyorlar. Bazılarınızın düşündüğü gibi sponsorlukları yok, tabii ki maddi olarak destek alanlar mevcut ancak bu durumu, tamamen iş olarak düşünün.

Sanırım bu konuya da açıklık getirmek lazım. Bazı cosplayerlar haklı olarak belli işlerde ücret alırlar. Bu ücret, her firmaya ve istenilen kostüme göre farklı fiyatlandırmaya sahiptir. Kimisi günlük ücret verir, kimisi saatlik, kimisi ise kostümün büyüklüğüne göre fiyatlandırma yapar. Eğer cosplayinizi profesyonel olarak, bir çalışan gibi taşıyorsanız, o zaman kostümünüzün de maksimum düzeyde başarılı olması gerekir. Kendinizi , işini yapan her birey gibi düşünebilirsiniz.

Cosplay gruplarının bazıları, kendilerine has yapılara sahiptir. Bunlar hayran gruplarıdır ve belli isimlerle öne çıkarlar. Ülkemizden verilebilecek en güzel örnek 501. Lejyon olacaktır (Lucasfilm onaylı). Lejyon'un amacı, kostümleri giyerek, onların kalite ve işlevini artırarak Star Wars filmlerini kutlamak, bu kostümleri kullanarak yerel yardım ve hayır kuruluşlarına yardım edip gönüllü görev almaktır. Lejyondan örnek vermemin nedeni ise benzer birkaç kuruluşun daha ülkemizde var olması. İnternet veya "ben" bu konuda dilediğiniz zaman sorularınızı cevaplayabiliriz. Her kuruluşun (Dünya'nın her yerinde) ve hayran grubunun farklı kuralları vardır. Bazıları filmdeki kostümlerle maksimum benzerlik, bazıları ise kostümlerin mutlaka el yapımı olmasını ister. Bazıları ise ikisini birden.



Cosplay, profesyonel olarak farklı, hayran kulübü konusunda farklı; hobi olarak farklı yapıya sahiptir. İşin ucunda belli firmalara bağlılık varsa veya ciddi emek harcayıp, kendinizi belli yerlere kanıtladıysanız, o zaman işin rengi değişir. Buna bağlı olarak sorumluluklarınız da artacaktır, sonuçta yatağınıza mutlu giriyorsanız gerisi çok da önemli değildir. Hobi, hayran kulübüne bağlı olmak, iş olarak yapmak vs.

Özünde cosplay, ilgilenenler için tek bir amaca hizmet ediyor: mutluluk. Kiminle hangi kostümü yaptığınız önemli değil, o kostümü severek giyiyorsanız ve eğleniyorsanız; işte o zaman gerçek bir cosplayer olmuşsunuz demektir. Ne demişler; "yap ya da yapma. Deneme diye bir şey yok." Güç, sizinle olsun!

Sorularınız için beni sosyal medyadan Ceydadogankaras veya CepEjderi olarak bulabilir, dilediğiniz zaman rahatsız edebilirsiniz. ■ **Ceyda Doğan Karaş**

/cepejderi



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem_Sanci

DLC terörü bitiyor mu?

Oyun severler olarak, artık hepimiz DLC terörünün farkındayızdır. Yeni bir oyun satın aldığımızda, onun artık "yarım" bir oyun olduğunu, ana oyuna verdiğimiz paradan sonra oyunun tüm içeriğine erişmek için yıl içinde yayınlanacak eklenti/görev paketlerine yani DLC'lere yeniden para verip satın almak zorunda kalacağımızı biliyoruz.

10 yıl önceye kadar, oyun firmaları böyle bir mantıkla karşımıza çıksalar, açık açık dayak yerlerdi. Ancak firmalar ufak ufak herkesi alıştırdılar. Önce skinler, ekstra multiplayer haritaları vs. derken, bu amcalar artık bildiğiniz oyunun, öykünün yarısını DLC olarak satıyorlar.

Bir bakış açısına göre DLC, aslında ana oyuna eklenen ekstra içerik olarak ad görülebilir. Ama örneğin, Dying Light'ın ana oyununu aldınız diyelim... Şehrin orasından burasına koşturup durdunuz. Ama sonra sıkılmaya başladınız. Bir de bakmışsınız yepyeni bir harita çıkmış, bu sefer onu almak için para ödüyorsunuz. Aslında olması gereken, yapımcının gücünün yettiği tüm içeriği, ana oyuna eklemesi ve tek seferde ücret almasıdır. Daha sonradan DLC'ler çıkacaksa, bunlar da ücretsiz olmalıdır. Çünkü biz bir öyküyü satın alıyoruz ve etik olan, yapımcının bize o öykünün tamamını ulaştırmasıdır.

Ticari kafadan bakınca, elbette şirketler haklı görünüyor. Firma kendince bir sinema filmi mantığı ile, yeni bölümleri piyasaya sürüyormuş gibi düşünüyor ama gerçekte, oyun dünyası ile sinema dünyası aynı değil. Video oyun severleri çoğunlukla küçük çocuklar ve gençler... Onları "oyundan bir iki ayda sıkılsın, sonra yeni heyecan bulmak için DLC satın alsın" diye "kandırmak" hiç etik bir hareket değil.

Ubisoft, şimdi bu mantığı dikkate alarak artık oyunun öyküsüne, oynanışına etki edecek DLC'leri ücretsiz olarak yayınlayacağını duyurdu. Yani artık öyküde yeni haritalar görmek, yeni düşmanlar görmek için DLC'lere para vermeyeceğiz. Ubisoft sadece karakterini kişiselleştirmek isteyenlere, oyunun gidişatına etki etmeyen makyaj DLC'leri satacak.

Bu kafanın, tüm oyun yapımcıları arasında yaygınlaşmasını umuyoruz. Oyun yapımcıları, genç oyuncuları, yolunacak kaz olarak değil de, uzun yıllar boyunca onların oyunlarını alıp oynayacak arkadaşları olarak görmeye başlarlarsa, eminim uzun vadede daha kazançlı çıkacaklar. Zira ben artık çoğu oyunu satın almayı, merak edip incelemeyi bile bıraktım çünkü biliyorum ki, öykünün tam da en güzel yerinde hevesim kursağımda kalacak ve sonra e-mail kutuma bir teklif düşecek: "Oyunu beğendiysen şimdi yeni bölümü yayınlıyoruz, 30 dolar ver, hemen oynamaya başla."

Bu rezillikleri görünce 30 doları vereyim hayatımdan çıkın gidin, demek istiyorum. ■



Yer Etkisi Kürşat Zaman
kursat@level.com.tr kursatzaman

Ölü doğan konsol katili...

Şimdi söylemesi garip geliyor ancak Steam ile tanışalı on seneden fazla olmuş, hatta durun, size nasıl tanıştığımı anlatarak başlayayım. Oyunların CD'de satılmaya devam edildiği zamanlardı ve ben yeni aldığım ama hiç memnun olmadığım GeForce FX 5700 ekran kartımı beklemediğim kadar iyi bir fiyata okutup, üzerine çok az para ekleyerek bir HIS Excalibur Radeon 9600 XT almıştım. Marka tercihini yapmamda en büyük unsur ise HIS marka ekran kartının yanında o sıralarda ölüp ölüp dirildiğimiz Half Life 2'nin de hediye ediliyor olmasıydı. Sonra kartı açtım ve içinden beklediğim oyun CD'leri yerine oyunun Steam kodu çıkınca çıldırıp, o zamanın en büyük forumlarında firmaya ve ithalatçıya verdim veriştirdim. Öyle ya, Steam de neyin nesiydi?
Bugün halen müteşekkirim, firma beni Mecidiyeköy'de bulunan ofislerine çağırıp, Steam'den oyunu indirmeyi ve disk halinde bana vermeyi teklif etti. Böylece 128KB ADSL ile günler sürebilecek bir indirme maratonuna teğet geçip, Steam'deki ilk oyunuma kavuşmuştum. Şimdi bu sayı yüzler ile ifade ediliyor ve her indirimde çıldırıp bir şeyler satın almaya devam ediyorum, biliyorum, çoğunuzda da durum aynen bu şekilde. Haliyle, Valve de Steam'in artık tek başına bir platform olarak da hayatta kalabileceğini fark etti ve açık kaynak kodlu ve Steam OS bazlı bir oyun konsolu olma amacını güden Steam makineleri duyuruldu.
Düşünsenize, sadece bir konsol satın alıyorsunuz ve ilk gün satın alınmış yüzlerce oyun içinde sizi bekliyor. Ne kadar harika bir fikir, değil mi? İlk günlerde gerçekten de öyleydi ve kendi adıma "Acaba konsolları alt eden yine PC tabanlı bir makine mi olacak?" diye düşünmedim değil. Derken Alienware gibi donanım üreticilerinin de aralarında bulunduğu modeller birbirini kovaladı ve bu heyecan ürünlerin fiyatları açıklanana kadar da devam etti. Sonra da sessizce evlerimize dağıldık. Peki ne olmuştu? Aslında beklenmedik hiçbir şey yoktu, tüm veriler ilk günden itibaren ortadaydı ancak fikir bizleri ne kadar heyecanlandırdıysa artık, gözlerimize set çekmiş, bu konseptin başarısızlığa mahkum olduğunu görememiştik. Öncelikle, PC kadar güçlü bir konsol olmayı vadeden ürün, konsollara göre en az iki kat daha pahalıydı, üstelik bu fiyat düzeyi sadece giriş seviyesi Steam makinelerinde geçerliydi. Ayrıca benzer fiyat düzeyini paylaştığı oyun bilgisayarlarına göre çok daha kısıtlayıcı, konsollara göre ise çok daha pahalıydı. Valve asla resmi rakamları paylaşmasa da, ilk ayın ardından yeni Steam makineleri duyurularının azalması da durumu özetliyordu zaten, ürün ölü doğmuştu. Aradan geçen bir yıldan ve sadece 500.000 adet satıştan sonra diyebiliriz ki, ürün PC oyuncularının aklını çelemediği gibi konsollara da sadece "egzotik" bir alternatif olabildi. Elde taşınabilir Steam makineleri bunu ne kadar değiştirebilecek, göreceğiz. ■





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü
sunguertugrul@gmail.com ErtugrulSungu

Oyunlarda varoluş

Üretilen ilk oyundan bugüne kadar geçen sürede "oyun" kavramı birçok açıdan değişti; yeniden yorumlandı. Bugün Pong'u açıp oynadığınızda size yaşattığı hislerle Battlefield 1'deki durum bir noktaya kadar benzer olsa da, günün sonunda bambaşka hazlar aldığınızı göreceksiniz. Bu durumun birçok sebebi var. En önemli sebep Pong ya da FPS kamera açısına gelinceye kadar üretilen oyunların, detaydan ziyade eğlenceye yönelik olmalarından kaynaklı. 80'li yılların ortalarına kadar üretilen oyunlar genelde "daha gerçekçi" olmaktan ziyade, daha eğlenceli ve farklı olma yolunda koşturuyorlardı zira "gerçekçi" olmak diye bir dert yoktu. Tabii aynı dönem üretilen ilk VR modelleri bu durumu bambaşka bir noktaya getiriyordu ama onlar da oyunlar için tasarlanmamıştı. Bir diğer farklılık, bu dönem oyun oynayanların büyük çoğunluğunu çocukların oluşturmasıydı. Yetişkinlerin ve çocukların günümüzdeki gibi aynı oyunu oynadığı ve başından kalkmadığı bir dünya yoktu. Son olarak oyun geliştirmek bir anlamda bilinmeyene yolculuktu. Az miktarda firma ve geliştirici bulunuyordu. Birçok insan da oyun geliştirmenin nasıl bir serüven olduğunu bilmediğinden bu işe bulaşmıyordu.

Fakat zaman değişti. Bugün birbirinden farklı birçok oyun firması, birbirinden farklı birçok oyun ile karşımıza çıkıyor. Oyun türleri artık kemikleşti ve oyundan önce türü seçen bir son kullanıcı kitlesi ortaya çıktı. Bunlardan daha da önemlisi ise, oyunlar günümüzde eskiden olduğu gibi eğlence odaklı mı yoksa rekabet odaklı mı işte onu hep beraber sorgulamamız gerektiğini düşünüyorum... Eskiden kötü internet bağlantısı ve de oyunların sınırlı multiplayer kapasitesi yüzünden rekabetçi bir oyun deneyimi yaşamak pek mümkün değildi ama günümüzde rekabet her yerde. Hatta bırakın multiplayer oyunları, tek kişilik oyunların bile ne kadar iyi oynandığı ile ilgili çok fantastik bir algı var. Peki, bu algıyı ne yaratıyor? Öyle görünüyor ki oyuncular artık tıpkı gerçek dünyada olduğu gibi sanal dünyada da var olma peşinde. Bu varoluş sadece WoW'da yaratılan karakterin eşya seviyesi ya da oyuncunun ne kadar iyi Tank, DPS ya da Heal attığı ile ilgili değil, direk olarak oyunu nasıl okuduğu ile alakalı. Bu noktada oyuncuların birbirini yargıladığı ve günün sonunda en "casual" oyuncunun bile daha iyi oynamak için ter döktüğü, eğlenceden ziyade eziyete dönüşen farklı bir yapı ile karşılaşıyoruz. Bu durum da kendisini rekabetçi oyunlarda çok daha acımasız şekilde gösteriyor. Özellikle Counter Strike, StarCraft 2 gibi büyük ligleri olan oyunlar, "casual" oyuncular için artık oynanmayan ama sıklıkla seyredilen oyunlara dönüşmüş durumdalar. Bir zamanlar internet cafe'ye gidip, sadece eğlenmek için oynanan bu oyunlara, sanal âlemde farklı bir varoluşun peşinde olanlar yüzünden dokunamıyor olmak gerçekten can sıkıcı. Günün sonunda oynadığımız tüm oyunlardan daha çok keyif almamız gerektiğini düşünüyorum. Bu işi profesyonel anlamda yapanlara zaten saygımız sonsuz ama genel geçer oyuncuların bir an evvel bu ciddiyetten çıkması ve resmi evrak işi yapıyormuş gibi gözükmektense, işin eğlenceli kısımlarına doğru ilerlemeleri, sanıyorum tüm sektörün hayrına olacaktır. ■





Hardcore Ertekin Bayındır
ertek78@hotmail.com ErtknByndR

Birikmişler...

Oyunların hayatımızın büyük bölümünü kapladığı doğrudur. Bazen tek bir oyuna kilitlenip kalırız ama onun da söneceği bir yer illaki vardır. Bazen elimizde oynamak istediğimiz hiç oyun kalmaz, bunalıma gireriz. Bazen de o kadar çok oyun birikir ki hangisini oynayacağımızı şaşırır, bir onu, bir diğerini oynadık derken hikayelerini bile birbirine karıştırırız. Şu aralar elimde oynamak istediğim o kadar çok oyun var ki nereden başlayacağımı bilemiyorum. Birikmişlerin ağırlığı bindi üstüme resmen. Hani öyle oynanıp bir kenara bırakılacak türden değiller ki bitirip rahatlayayım. Ne olduysa WoW: Legion'ın piyasaya gülle gibi düşmesiyle başladı. Şöyle güzel olmuş, böyle efsane olmuş diye diye sonunda yine beni WoW evrenine çekmeyi başardılar. Neyse ki kısa sürede o büyük açlığı doyuracak kadar oynadım kendisini ve şu anda nadasa çekilmiş vaziyette.

WoW'u hafifletmişken, Skyrim'in PS4'e düşüşü geldi çattı. (İncelemesini iç sayfalarda bulabilirsiniz.) Zaten Skyrim evrenine girişim gecikmiş, PC'deki serüvenim epey ilerlemişken, bu lezzeti konsolda tatmam gerektiği gerçeğine direnemeyip saldım kendimi Skyrim topraklarına. Yine bir Wood Elf, yine bir Archer ve daha Whiterun'a adımımı yeni attım, siz düşünün.

Birikmişlerin arasında yoluna en istikrarlı devam eden oyun, Assassin's Creed: Syndicate oldu. Geçen aylarda PSN indirimiyle kadroya dahil olan Syndicate'i öyle kolay kolay bir kenara atmaya hiç niyetim yok. Londra'nın her köşesini didik didik ederek ilerliyorum yoluma. Bunun en büyük sebebini de Unity rezaletinden sonra adam akıllı, oynanabilir bir Assassin's Creed bulmuş olmama bağlıyorum.

Bitti mi? Hayır! Birikmişler diyoruz, birkaç oyunla biter mi? Hala ağız tadıyla, şöyle sakin kafayla oynanmayı bekleyen bir Rise of the Tomb Raider macerası var beklemede duran. Oyunu inceleyecek kadar oynamış olsam da her şeye baştan başlatıp, zorluk seviyesini bir tık yükseltip, Lara'yla maceradan maceraya koşmak için can atıyorum. Eğer bunu da hakkıyla yapabilirsem, sırayı Bioshock Collection alacak. Yanlış olmasın, her 3 oyunu da layıkıyla oynayıp bitirdim vakti zamanında. Ama yine her üçünü, yine zorluk seviyesini bir tık yukarı alarak tekrar bir oynayasım var. Ve daha saymadıklarım...

Hal böyle olunca, tüm sevdiklerimi birer oyun serisi halinde ve en az Hard zorluk seviyesinde, bir YouTube kanalında toplamak için plan yaptım. Uzun vadeli bir plan ama keyifli olacak gibi görünüyor. Tabii önce nereden başlayacağıma karar vermem lazım. Bana biri el atsın, mavi ekran vermek üzereyim! ■



NEXT LEVEL



#240

Steep
"Biraz da serüvendi yaşamak." Demişti büyük şair Ahmet Telli. Steep de bizi aşılmaz gözüken dağlara götürüyor, incecik havayı ciğerlerimize çekmemiz için.

1 Ocak'ta piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.